LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER
www.gamesradar.it - Giugno - n°143 - Edizione DVD €7,90
2 DVD ROM
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
ACT of WAR
DIRECT ACTION
E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI
SOLO SU GMC!
EMPIRE TOTAL WAR
Dopo Roma e il Medioevo, la guerra al tempo degli imperi coloniali!
SPECIALE!
ALONE IN THE DARK
Un po' di luce sui segreti di Central Park!
ESCLUSIVA!
RACE DRIVER GRID
La recensione del nuovo gioco di guida, erede dello splendido DiRT!
INOLTRE...
18 giochi recensiti tra cui
Europa Universalis Rome
UEFA Euro 2008
Ninja Reflex
Warriors Orochi
Sam & Max 205
What's New, Beelzebub?
Dracula 3
Warhammer Mark of Chaos Battle March
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°143 - MENS - ANNO XII-08 € 7,90
Sprea editori ITALY
80143
9 771125 601762
Se dovessi camminare nella valle dell'ombra, non temerò alcun male. (Salmo 23)
GIUGNO 2008 143
RACE DRIVER: GRID ■ JACK KEANE ■ EUROPA UNIVERSALIS: ROME ■ FALLOUT 3 ■ ALONE IN THE DARK ■ EMPIRE: TOTAL WAR

Strategia cooperativa online

Arruolati

FX
FXINTERACTIVE.COM

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

Jack Keane - pag. 88

GRID - pag. 82

Ninja Reflex - pag. 95

Le prove di questo mese

UEFA Euro 2008 - pag. 96

QUESTO MESE GMC PARLA DI

ARRIVANO I DISNEY MANGA.
TORTUGA - covo creativo
©DISNEY
WILL, IRMA, TARANEE, CORNELIA E HAY LIN IN VERSIONE MANGA!
Witch
STORIA E DISEGNI
HARUKO IIDA
1 di 2
5
manga

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII – N° 143 GIUGNO 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail **customercare@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **customercare@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Poter salvare, che liberazione!

Chi vi scrive è reduce dalla campagna single player di *Rainbow Six Vegas 2*, uno splendido sparatutto 3D, ma in cui avremmo gradito una singola, fondamentale modifica: poter salvare liberamente.

Nel nuovo FPS firmato Tom Clancy, infatti, manca la possibilità di mettere al sicuro i propri progressi dove si vuole, dato che i programmatori hanno scelto di far salvare automaticamente in alcuni punti fissi sparsi per i livelli di gioco. Sarà che ci piacerebbe poter “salvare” anche nella vita vera, prima di una decisione importante, di un appuntamento in grado di cambiarci la vita, dei bivi che si presentano nell’esistenza di chiunque, a scuola o sul lavoro.

Alcune software house lo hanno imparato con un po’ di esperienza: per esempio, *Far Cry* utilizzava un sistema a punti, mentre il suo “seguito spirituale” *Crysis* prevede l’opzione di salvataggio libero. In altri casi – e questo vale per quasi tutti gli sviluppatori che orbitano attorno a Ubisoft – i programmatori preferiscono i “save” a punti. Due filosofie molto diverse: fateci sapere cosa ne pensate, come al solito, sul nostro Forum.

A proposito di Internet, vogliamo ricordarvi che l’Italian Video Game Award è nel vivo delle votazioni. Chiunque faccia dei videogiochi una passione dovrebbe spendere qualche minuto per registrarsi ed esprimere le proprie preferenze in merito ai migliori titoli per ogni genere e piattaforma. Il sito è sempre: www.italianvideogameaward.it.

Passando al contenuto di questo gustosissimo numero di GMC, oltre alla consueta valanga di anteprime, tra cui spiccano l’imminente *Alone in the Dark* e il meno vicino *Empire: Total War*, segnaliamo lo speciale sugli FPS tattici online firmato da Davide Giulivi. Il nostro integerrimo “Quedex” ha infatti messo da parte schede madri e hard disk, per dedicarsi a una panoramica completa di questo affascinante genere.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

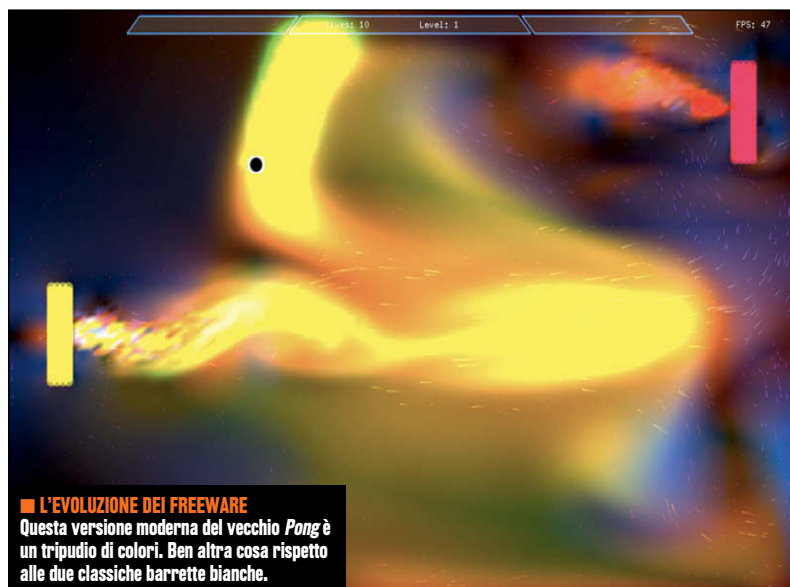
Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Le vacanze estive si avvicinano a passi da gigante e chi ha dovuto mettere da parte gli hobby per applicarsi allo studio pregusta già il momento di poter dedicare un paio di ore in più al proprio passatempo preferito. Negli ultimi mesi, si sono intensificate le lettere in cui mi chiedete quali saranno i titoli allegati prossimamente alla rivista. Spesso, addirittura, si tratta di richieste ben precise, mirate a completare le vostre collezioni di generi preferiti. Da qui, lo spunto per questa introduzione alla posta: l'estate è, storicamente, il periodo dell'anno meno ricco di pubblicazioni importanti, il momento ideale per rispolverare quei giochi "lasciati alle spalle" durante l'inverno. Quale sarà il titolo "ripescato" che allieterà i vostri pomeriggi estivi? Fatemelo sapere, ma non dimenticate i bagni e la tintarella!

L'EVOLUZIONE DEI FREEWARE

Cara Nemesis,
sono un fan dei videogiochi in generale, in quanto li ritengo, quasi tutti, espressione di grandi emozioni. Emozioni provenienti dal lavoro dei programmatori, quando non realizzano un gioco solo per trarne profitto ma, come primo obiettivo, si pongono di comunicare le proprie esperienze, le proprie idee e sperano di riuscire a far immedesimare il giocatore. Forse sto fantasticando troppo, ma credo che il vero spirito dell'esperienza videoludica sia proprio questo. Vengo alla mia domanda. Tempo fa, ho scoperto un bel gioco, frutto di una tesina di laurea di due grandi programmatori (credo che la storia sia questa). Il gioco in questione si chiama *Plasma Pong* ed è rimasto un

"Ho difficoltà a orientarmi tra le varie schede audio esistenti"

da Melodie costose – Giovanni Guarino

■ L'EVOLUZIONE DEI FREEWARE
Questa versione moderna del vecchio *Pong* è un tripudio di colori. Ben altra cosa rispetto alle due classiche barrette bianche.

dal Forum di gamesradar.it

IL RITORNO DEL LOGO

Un cordiale saluto a tutti coloro che negli ultimi mesi – e sono tanti, sia i mesi, sia i "coloro" – hanno postato con passione le proprie interpretazioni del logo di GMC nel **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" nel **Canale** "Games Contact". A grande richiesta, torniamo quindi a pubblicare alcune delle proposte più rappresentative. La prima è a cura di Gaara™, che accompagna la propria opera con un sintetico: Io ci provo. . . . L'onnipresente enricoros non perde tempo a commentare: Bel logo, molti colori, da pubblicare. Il secondo artista risponde al nome di sorablade: Tento anch'io. . . che ve ne pare? La fredda osservazione di Io vengo dalla Luna: Semplice e banale, non poteva che suscitare la reazione dell'autore, il quale sottolinea: Dopo 207 colpi con lo Scoped Lee-Enfield mi sono un po' annoiato, anche perché il fucile in questione ha solo 70 colpi, perciò mi sono dovuto far ammazzare due volte per completare il lavoro. Qualcuno ha apprezzato lo sforzo, in primis Daniel_RX-77 [EFSF: Ci vuole una bella dose di pazienza anche per scrivere sui muri in un server pieno di gente che vuole farti fuori.

Noi che ci rifugiamo in altri mondi

O cara Nemesis, musa di tutti noi umili giocatori, vi seguo costantemente dal lontano 2000 (il mese in cui il gioco allegato era *Virus 2000*, guarda caso) e volevo proporti una cosa che ho scritto qualche tempo fa. Magari non è nulla di speciale, ma mi faceva piacere mandartela anche per ringraziare tutti voi per avermi accompagnato in questi lunghi anni.

"Noi che ci rifugiamo in altri mondi"

Sì, proprio noi che scappiamo in realtà che non ci appartengono per paura di affrontare il presente, il mondo vero. C'è chi si uccide, chi legge libri sino a perdere la vista, chi resta tutto il giorno davanti alla televisione senza ascoltarla; noi, invece, no. Noi viviamo, ma a modo nostro. Cerchiamo rifugio in storie di guerre realmente accadute o in fantastiche avventure tra Tamriel e Arcadia. I giochi sono il nostro eremo in cui noi viviamo con gli altri, da soli. Ci innamoriamo di Alyx Vance, ci crediamo J.C. Denton, e quando ci travestiamo da clown sotto le spoglie dell'Agente 47 gli altri ci danno del pazzo, ma noi pazzi non siamo, è un primordiale istinto quello che ci spinge. Ditemi quanti di voi non si sentono a casa quando vedono Balmora tra i suoi due fiumi o quanti non riescono a ridere come dei rimbambiti quando Threepwood manifesta il suo odio verso Grim Fandango nel suo terzo episodio. Ormai è come una grande famiglia, una confraternita. I giochi sono arte e noi siamo i contemplatori, quelli che si credono protagonisti di quell'opera che nessuno può toccare. Come si può definire diversamente la storia di Max Payne*, l'ambientazione e l'atmosfera di* Vampire Bloodlines*, la trama di* Mafia*, i paesaggi di* Oblivion *o* Morrowind*, la "perfezione" di* Hitman*, la drammaticità di* Half- Life *o l'avventura di* The Longest Journey*?*

Ormai il videogioco non esiste più, si è evoluto in qualcos'altro. Noi non cerchiamo più divertimento, giochi. Cerchiamo di più, cerchiamo storie in cui diventare qualcuno, avventure che non si limitano a vederci protagonisti passivi di storie scontate o di giochi "finiti" già dall'inizio. Cerchiamo una nuova città virtuale in cui vivere (e non mi riferisco a cose come Second Life *– in verità lo odio) lontani dai rumori insopportabili della vita. C'è un problema, però: va bene scaricare il nervosismo con una railgun o scappare per un paio di giorni dal mondo rifugiandosi a Tamriel, ma ricordiamoci che c'è anche un mondo fuori che ci aspetta, per quanto brutto è sempre nostro e sta a noi migliorarlo. Il videogioco sarà anche un'arte, ma diventare suoi schiavi è molto pericoloso; come un libro, bisogna saperlo gustare a pieno, ma bisogna anche saperlo finire. Non possiamo restare dentro un libro per tutta la vita e nemmeno dentro i videogiochi. VIVIAMO i videogiochi con tutti noi stessi, ma coscienti che magari mentre si sta davanti a un tramonto osservato da un'altura a Bruma o anche su un alto palazzo di San Andreas fuori ce n'è un altro, vero. Non facciamo diventare Serious Sam il nostro miglior amico, magari lui ci fa ridere, ma non ci può mai dare un abbraccio vero e sincero. Usiamo i giochi (e usiamoli alla grande!), ma non facciamoci usare.*

Musichi

Grazie per aver condiviso con noi le tue riflessioni sul mondo dei videogiochi, ci fa sempre piacere leggere opinioni così ragionate e "consapevoli" sul rapporto fra vita reale e mondo virtuale. Non dimentichiamo, però, che spesso un gioco è un gioco e basta, non necessariamente una fuga dalla realtà o la sublimazione di un'esperienza particolare. Arte sì, ma anche passatempo spassionato, no?

freeware fino a qualche giorno fa. Per curiosità, oggi ho fatto una capatina nel sito dei programmatori e, con mia grande sorpresa, ho trovato una pagina bianca con un avviso che recita più o meno così: "*Pong* è un trademark di Atari, e perciò *Plasma Pong* non sarà più disponibile fino a data da destinarsi. Ma presto arriverà un nuovo e spettacolare progetto". Sono sicuro che sarà l'ennesimo freeware convertito in software a pagamento, sull'esempio del celeberrimo *Geometry Wars*. Sinceramente, non so cosa pensarne: credo sia una buona idea per dare un po' di sussidio ai programmatori, ma allo stesso tempo mi sembra un tradimento del progetto iniziale degli stessi. Dopo tante parole, non aspetto altro che un tuo parere su questa vicenda e, magari, vorrei sapere se tu hai mai giocato a questo fantastico "ex-freeware". A questo punto, suppongo che la presenza del software sul mio hard disk sia persino poco legale, no?

Un caloroso abbraccio a te e a tutta la redazione, in particolare a Matteo Bittanti: adoro la sua rubrica!

F@b_the_Zen

Allora: non facciamo confusione. Il problema della trasformazione di un gioco shareware in un software a pagamento è una cosa, la vicenda di *Plasma Pong* un'altra, ben diversa. Il gioco è stato sviluppato da Steve Taylor, uno studente universitario che ha rielaborato in maniera più colorata e dinamica la meccanica di gioco del famoso *Pong*. Il risultato è stato particolarmente brillante, al punto da non poter passare inosservato agli occhi di Atari, che ha bloccato la distribuzione gratuita del gioco. A detenere i diritti di *Pong*, infatti, è Atari stessa, che potrebbe decidere di stipulare un accordo di collaborazione con Taylor o impedire definitivamente la diffusione di *Plasma Pong*. L'avviso che appare sul sito Internet del gioco è più che legittimo. Fortunatamente, il nostro geniale programmatore sembra avere altre frecce al proprio arco e presto potrebbe sfornare un nuovo gioco, magari del tutto originale. Attendiamo fiduciosi, visto che *Plasma Pong* si è rivelato un titolo decisamente interessante: è piaciuto molto anche a me.

IN BREVE

Cara, dolce, bella Nemesis, hai presente i giochi online gratuiti tipo *Gladiatus*, *Bitefight*, *BattleKnight* e molti altri che non conosco? Dove posso trovare una lista che comprenda tutti questi titoli? Finora ho giocato solo questi tre, perché sono gli unici che conosco. Aiutami.

..:::™Radiakt™:::..

Potrei vantare una approfondita conoscenza del genere di gioco cui ti riferisci, scrivendoti una lista lunga e dettagliata di tutti i titoli disponibili, ma la verità è che ho fatto una semplice ricerca su Internet, affidandomi all'ormai indispensabile Wikipedia. Questo è il link alla pagina in italiano che fa al caso tuo http://it.wikipedia.org/wiki/Lista_di_videogiochi_per_browser, da qui potrai partire per una ricerca più approfondita. Buona fortuna!

dal Forum di gamesradar.it

PARAGONANDO...

Restiamo nel **Canale** "Games Contact" per affrontare una discussione di una certa rilevanza ludica. Nel **Thread** "Confronto tra versioni dello stesso gioco", il nostro amico Demask sentenzia: Mettiamo che mio cugino abbia in casa una PS1, una PS2, un GameCube, un Wii, un Xbox, un 360, una PS3 e un PC mediamente potenziato. Ebbene, esce il più bel gioco multiformato del 2008... quale versione è meglio acquistare? È possibile che non esista rivista che confronti le versioni per evidenziarne pro e contro? È vero che *Resident Evil 4* è più divertente da giocare su PC? È vero che la versione migliore di *Bioshock* è quella PC, ma necessita di una macchina da 5.000 euro per essere confrontata con la versione 360? Be', la redazione di GMC troverebbe da eccepire, ma lasciamo parlare Spriggan: Molte volte GMC fa il confronto con le rispettive versioni console, specialmente quanto si tratta di conversioni successive, soppesando anche se valga la pena l'acquisto per chi abbia già la versione console.

LA DECIMA ARTE

Ciao Nemesis!
prima di cominciare, saluto te e tutta la redazione di GMC. Siete insuperabili e per me, che vi seguo da tantissimo tempo (più di dieci anni), siete diventati un punto di riferimento, un appuntamento mensile. Siete come degli amici che condividono con me la stessa passione per i videogiochi, amici con cui concordo appieno su temi scottanti quali pirateria e violenza nei videogiochi. Soprattutto, sono d'accordo con voi quando sostenete che il videogioco potrebbe essere considerato, a tutti gli effetti, un'opera d'arte.

Da quando avete pubblicato quel bellissimo articolo sul numero di Natale 2001 ("La decima arte"), io, allora sedicenne, ho letto tutto con un interesse mai provato prima. Le rubriche mi interessavano poco, andavo diritto al sodo: anteprime e recensioni. Ma da quel giorno, tutto è cambiato. Da allora, ogni videogioco è stato visto in una prospettiva diversa, mi sono chiesto quale lavoro si celi dietro quelle pietre miliari, quale geniaccio possa ideare una trama tanto avvincente o delle colonne sonore tanto azzeccate. Il mio modo di vedere il videogioco è completamente

La redazione risponde **Melodie costose**

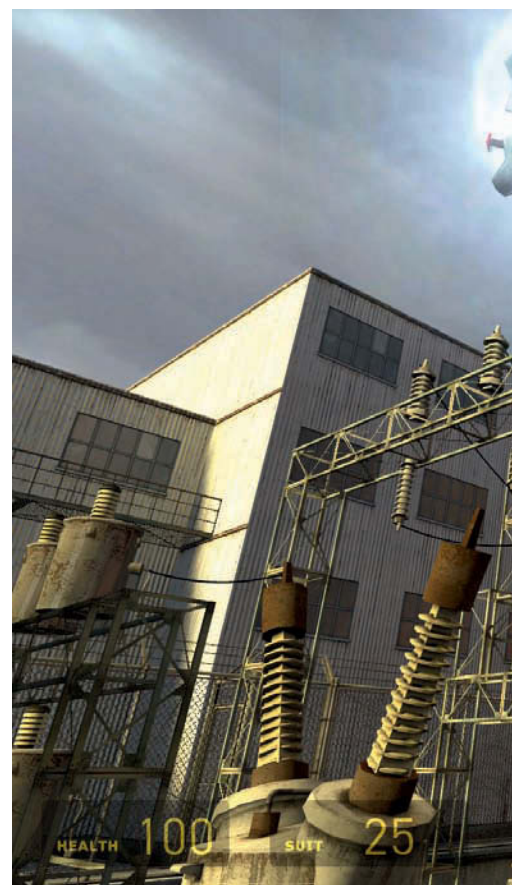
Cara Nemesis,
da quando sono piccolo, il PC è il mio compagno di giochi. Di recente, mi è venuta la curiosità di utilizzarlo per un'altra delle mie passioni: la musica. Suono il piano da qualche anno e da poco ho iniziato a divertirmi con la chitarra insieme ai miei compagni di scuola (con batteria e basso). So che esistono molti modi per fare musica con un PC, ma data la mia scarsa esperienza ho difficoltà a orientarmi tra tutti i programmi disponibili e tra le varie schede audio esistenti. Un mio compagno di scuola dell'ultimo anno (frequento il liceo scientifico, sono al primo anno) mi ha suggerito di iniziare a dilettarmi con la musica elettronica, ottima per prendere la mano con i software. Da lì, poi, potrò passare a programmi più complessi e provare a registrare degli strumenti veri, magari mescolandoli a quelli elettronici. So che Giochi per il Mio Computer si occupa principalmente di videogiochi; non vi seguo da tanto, ma immagino vi interessiate anche delle colonne sonore, per cui mi chiedevo se poteste darmi qualche dritta per muovere i primi passi in questo affascinante mondo. Tieni conto che ho un budget ridotto all'osso e che non posso permettermi schede costose o programmi altamente professionali. Mi è stato detto che le mie conoscenze sull'armonia e la teoria musicale saranno delle preziose alleate, ma al momento mi sento spaesato e spaventato dalle tante sfide "tecniche" che mi aspettano. Aiutami, melodiosa Nemesis!

Ti prometto che, se lo farai, la mia prima fatica musicale sarà dedicata a te a tutta la redazione.

Giovanni Guarino

Ciao Giovanni, rispondo volentieri alla tua mail, anche perché mi riconosco nella passione per la musica che trapela dalle tue parole. Innanzitutto, sfatiamo un mito: fare musica su PC non è necessariamente un hobby costoso, dato che esistono numerosi programmi gratuiti e che con qualunque scheda audio è possibile ottenere dei risultati più che decorosi, specie quando si è alle prime armi e non si hanno esigenze professionali. Il tuo amico ti ha dato indubbiamente un valido suggerimento: l'elettronica è un buon punto di inizio, che ti permetterà senza dubbio di familiarizzare con i fondamentali e di allargare i tuoi orizzonti musicali. Per farla bastano pochi programmi e non sono necessarie schede e apparecchiature costose. Prima di tutto, ti servirà un sequencer, come Fruity Loops. Ne esistono molti sul mercato, ma il prodotto di Imageline spicca per la sua interfaccia semplice e intuitiva e per il suo prezzo contenuto, di poco superiore a quello di un normale gioco per PC. Usandolo, potrai creare delle canzoni fatte e finite, formando vari pattern e accostandoli a tuo piacimento. I pattern in questione possono contenere ritmi di batteria, effetti sonori o sequenze di note, tutte associabili a diversi strumenti. Il tutto si apprende facilmente con poche ore di impegno e posso garantirti che, se hai avuto la costanza di studiare il pianoforte, non avrai difficoltà con questo semplice "programmino". Una volta capite le basi e fatti i tuoi primi pezzi, ti verrà senza dubbio il desiderio di sperimentare nuovi suoni e strumenti. Su **www.kvraudio.com** troverai una folta comunità di musicisti pronta ad aiutarti, anche se solo in inglese, e un nutrito database di VST (Virtual Instruments) completamente freeware. Potrai usarne quanti ne vuoi all'interno di Fruity Loops, e nel giro di pochi mesi ti troverai ad avere una gran quantità di sonorità da sperimentare. Quando avrai compiuto questi primi, ma fondamentali passi avrai senza dubbio le idee più chiare, e avrai acquisito le conoscenze necessarie a orientarti nei software più complessi. Potrebbe venirti voglia di acquistare una bella scheda audio per registrare le tue performance e quelle dei tuoi amici, e di passare a un programma più avanzato (e costoso). A questo punto, aspetto fiducioso di ascoltare il tuo primo pezzo.

Fabio Bortolotti

Non lasciatevi spaventare dalla marea di opzioni e pulsanti proposti dai programmi sequencer: poco a poco, padroneggiarli diventerà semplice

SOGNI DI GLORIA

Per la maggior parte di noi, i videogiochi sono un passatempo irrinunciabile. C'è, però, chi vuole di più: desidera diventare un giocatore professionista! Nel **Thread** "come entrare tra i progamer?" il volonteroso SkyWarrior vorrebbe: Sapere come si entra a far parte dei professionisti. C'è qualche sito specifico o qualche associazione che raccoglie nuovi talenti?
Fermo restando che GMC ha una rubrica dedicata al meraviglioso mondo dei pro, lasciamo la parola ad Ant1c0m: In Italia c'è (c'è stato) un solo progamer. Da questo puoi dedurre che diventare un progamer non è per niente facile. Se hai la skill puoi farcela, altrimenti scordatelo. Inizia a giocare serio e trovati un clan. Non andare a bussare alla porta delle multigaming italiane: non ti vogliono se non sei qualcuno, quindi cercati un team per iniziare. Poi servono umiltà, costanza e tanto, tanto, tanto tempo.

■ LA DECIMA ARTE
Il dibattito sul valore artistico dei videogiochi è sempre aperto.

"Sono sicuro che sarà l'ennesimo freeware convertito in software a pagamento"

da L'evoluzione dei freeware – F@b_the_Zen

cambiato. Mi piace leggere e scrivere; mi piace guardare film d'azione o d'avventura, di storia o di fantascienza. Ancora di più, mi piace "vivere una storia" e l'unico modo per farlo – a parte vivere veramente – è giocare a un videogioco. Non hai idea di quante discussioni ho sostenuto con il mio professore di filosofia, al liceo, quando ha osato dire che i videogiochi sono soltanto dei "giochini" senza logica, oppure con una logica deviante, diseducativa. Alla fine – GMC di Natale 2001 alla mano – ho fatto valere le mie ragioni e il professore, sebbene ancora scettico, s'è dovuto ricredere almeno po'. Ero contentissimo, perché grazie a voi ho difeso la nostra passione e i nostri videogiochi! Ma ti risparmio la storia della mia vita e arrivo a una questione importante: con l'aiuto di un mio amico e un po' di buona volontà abbiamo avviato un nuovo blog, il cui titolo è stato ricavato direttamente dall'articolo che trattava di arte nei videogiochi e di videogiochi come forma d'arte. È un blog relativamente nuovo, abbiamo scritto pochino, perché tra lavoro e altri impegni (tra cui il dedicarci ai videogiochi), il tempo a disposizione per scrivere qualcosa di sensato è molto ridotto, e poi

IN BREVE

Cara Nemesis,
avrei una domanda: non so se faccio bene a inviarla a te, ma ci provo lo stesso. La redazione di GMC ha intenzione di realizzare una versione online della rivista? Mi spiego meglio: potreste proporre un abbonamento a prezzo ridotto e inviare la rivista tramite posta elettronica, in formato pdf. Magari consentendo di pagare con metodi quali PayPal, ormai collaudati e sicuri. Mi auguro che l'idea vi interessi, perché è molto tempo che spero in qualcosa del genere.
Cordiali saluti.

Federik88

Mi spiace deludere te e gli altri lettori che mi chiedono notizie su un'edizione della rivista in formato pdf, ma al momento una tale iniziativa non è prevista. Chissà, magari in un lontano futuro...

Cara Nemesis,
visto che GMC si occupa di recensire anche i videogiochi per cellulare, mi rivolgo a voi per una domanda: so che in America esiste un gioco chiamato *Phoenix Wright – Ace Attorney*. Si tratta di una specie di avventura grafica in cui si vestono i panni di un avvocato che deve andare a cercare indizi per scagionare il proprio cliente e affrontare, poi, il processo in tribunale. Arriverà mai anche da noi, in italiano? Mi incuriosisce molto.

Dado

Se ciò che ti interessa è la versione per cellulare del gioco, devo deluderti: non esiste un'edizione in italiano di *Phoenix Wright*. Se, però, questo gioco ti incuriosisce particolarmente, potresti valutare l'acquisto di un Nintendo DS, console portatile per cui sono stati sviluppati (e tradotti in italiano) tutti gli episodi della serie. Ne vale la pena, il gioco è davvero bello.

ESSERE UN EROE

Nel **Canale** "Mondo Computer" è spuntato il **Thread** "Accanimento contro Gordon Freeman...", che di certo farà discutere gli appassionati di videogiochi in generale, e quelli di FPS nello specifico. Il suo autore, un agguerrito frankies, si chiede: Che ci trovate di particolare in questo personaggio? Secondo me è solo un buffone che se ne va in giro vestito da damerino (tuta arancione) con gli occhiali alla Harry Potter. Ha pochissimo carisma e non ha un carattere da duro. Non voglio criticare il gioco, che a me piace, ma solo il personaggio. Le affermazioni di frankies sono lecite, ma non esenti da reazioni. Infatti, ecco subito quella di BOSE: È la sua umanità che lo rende migliore di tanti tamarri marine supermuscolosi, seguita a ruota da loredana: Ah no! Non puoi distruggere il mio eroe. Mitico Freeman, solo contro tutti, con quel fisico mingherlino, ma con un inventario da sballo, altro che Rambo! E poi è l'uomo ideale per ogni donna: non parla mai.

MODI DI NAVIGARE

Dopo aver esplorato il **Canale** "Hardware", non potevamo che cliccare su "Software&Internet" per chiudere il discorso sul **Forum**. Tra i tanti **Thread**, ci fa piacere segnalare quello che raccoglie un esame approfondito dei browser Internet. In "Safari 3.1 vs all" Agliè così esordisce: Come ben sapete, Apple ha distribuito l'ultima versione del suo Safari anche per Windows Vista e XP. L'ho installato e devo dire che mi sto trovando discretamente bene: le velocità di navigazione e di esecuzione di Java mi sembrano superiori rispetto FF e Opera. Ottima, poi, è la gestione di schede e finestre, nonché dei preferiti. Cosa ne pensate? FF e Opera rimangono al top? Secondo antivirus umano: Quanto a velocità, Safari è il migliore, ma non è sicuro quanto Firefox, quindi mi tengo quest'ultimo. Della stessa idea è anche andrea84, che però non chiude la porta al prodotto di Apple: Di Safari mi piace il modo in cui appaiono le pagine e la velocità. Solo che ormai sono anni che uso Firefox e perciò sento la mancanza di certe sue caratteristiche. Tanto per dirne una, il Ctrl + Tab per scorrere le schede. Penso, però, che in prospettiva Safari godrà di nuove aggiunte che potrebbero mettere in difficoltà il dominio della volpe di fuoco.

■ GRANDE O PICCOLO?
Un notebook poco più grande della custodia di un DVD? Adesso si può, e a prezzi contenuti.

cerchiamo di recensire solo i giochi che ci hanno colpito di più nel recente passato e che secondo il nostro modesto giudizio possono essere considerati "opere d'arte". Tralasceremo volontariamente i mostri sacri quali *Half-Life*, *Diablo*, *Baldur's Gate* e le altre pietre miliari già affermate da tempo. Ci dedicheremo, invece, a quei giochi di recente uscita che, almeno secondo noi, sono capaci di far ricredere anche i più scettici, riguardo l'intrinseca bellezza del videogioco. Questo perché i nostri visitatori non siano costretti a leggere di giochi vecchi di anni, che probabilmente non hanno avuto il piacere di giocare e che è difficile ormai reperire. Il primo articolo del blog è il tentativo di riassumere ciò che avevate scritto voi nel lontano Natale di sette anni fa, senza far perdere il messaggio finale. Mi sembrava giusto e corretto farvi sapere che le vostre parole non sono cadute nell'oblio e abbiamo voluto sfruttare Internet per diffondere il vostro messaggio. Il blog è nato praticamente dal vostro lavoro e dalla passione che ci unisce. Volevo fare sapere a te, e a tutta la redazione, che esistono due "nerd" che, incoraggiati da voi, cercano di diffondere un po' di cultura del videogioco. Ti ringraziamo per la cortese attenzione e speriamo che l'iniziativa vi piaccia.

Aurenar

Caro Aurenar,
premetto che ho deciso di non pubblicare l'indirizzo Internet del tuo blog di proposito, per evitare che l'angolo della posta diventi strumento di divulgazione di spazi privati. Credo di aver capito, però, che ciò che vi preme è rendere partecipi noi della redazione del vostro lavoro: ti assicuro che la missione è compiuta e io stessa ho dato un'occhiata al sito.
Ci diverte e incuriosisce immaginare la conversazione che hai avuto con il tuo professore... "ai miei tempi" sarebbe stato un dialogo abbastanza improbabile, te l'assicuro. È bello sapere che il messaggio di quello speciale pubblicato nel 2001 sia arrivato così in profondità nelle vostre menti: scrivere le recensioni dei giochi è divertente e gratificante, ma talvolta notiamo che c'è chi si basa troppo sugli sterili numeri che compaiono in pagella. I videogiochi vanno capiti e interpretati e siamo orgogliosi di provare, mese dopo mese, a fornire gli strumenti adatti per farlo, al di là della grafica e della Intelligenza Artificiale. Buon lavoro con il vostro blog, tenetelo aggiornato.

GRANDE O PICCOLO?

Illuminante Nemesis,
sono un vostro accanito lettore, di quelli un po' fissati che cercano di tenere il proprio PC aggiornatissimo per non lasciarsi sfuggire nemmeno il più piccolo dei dettagli offerti dalla grafica di nuova generazione. Di quelli, insomma, che passano al computer buona parte della giornata, sia per diletto, sia per studio o lavoro. Dopo tanti anni trascorsi a coccolare il mio pupillo, un gioiellino con tanto di case formato famiglia e monitor da 24 pollici, mi sono reso conto di aver bisogno di ciò che ho sempre considerato la nemesi del videogiocatore con la "v" maiuscola: un portatile. Non starò a chiederti quale PC notebook garantisce le migliori prestazioni per giocare, visto che non ho nessuna intenzione di usarlo per tale scopo. Ho bisogno di un portatile per scrivere la mia tesi di laurea e potermi collegare a Internet, niente di più. Così, cercando di convincermi a effettuare il grande passo, mi sono documentato un po' e ho scoperto che esistono notebook piccolissimi, di medie prestazioni, con uno schermo da una manciata di pollici e dal prezzo molto contenuto (poche centinaia di euro). Non scrivo marca e modello, perché non ho intenzione di fare pubblicità a nessuno, ma penso che lo acquisterò, visto che è esattamente ciò che fa al caso mio. Da questa decisione, nasce però una riflessione più ampia: prima d'ora, un prodotto del genere non è mai stato concepito. Non so se dipenda dal fatto che solo la moderna tecnologia ha finalmente permesso di ridurre gli ingombri e i prezzi, o se è la mentalità stessa degli acquirenti ad aver invertito rotta, fatto sta che, dopo anni dominati dall'equazione "più grosso è, meglio è" la tendenza è cambiata. Quando ho dovuto consigliare un portatile a mio padre, un paio di anni or sono, ho puntato su un modello con un monitor ampio e un hard disk capiente. Adesso, invece, accarezzo l'idea di acquistare un PC con uno schermo da sette pollici e un disco fisso di dimensioni risibili. Com'è possibile? Sono pronto a scommettere che qualche anno fa, nessuno avrebbe acquistato un computer così "modesto", mentre adesso è un prodotto quasi introvabile. Pensa: il sistema operativo installato è Linux, che non

FULMINI E SAETTE

Come da tradizione, ci prepariamo a chiudere le finestre sul **Forum** di GamesRadar.it andando a scoprire cosa si muove negli altri **Canali** di "Mondo Computer". Iniziamo dal **Canale** "Hardware", dove la nostra attenzione viene catturata dal **Thread** "aiuto fulmini". Un preoccupato mazzu91 scrive: Se ho il PC acceso, un fulmine colpisce casa mia ed entra nel computer, cosa succede? Devo buttarlo o mi basta cambiare un fusibile dell'alimentatore? Comunque, ho un Tagan 900w, che ha anche la terra: quest'ultima mi potrebbe aiutare ad assorbire la scarica? E qui potremmo tutti imparare una cosa nuova... Drago Rinato: Diciamo che, più che i fulmini, devi temere le saette, e io purtroppo ne so qualcosa. Un buon alimentatore dovrebbe riuscire a bloccare la scarica, che altrimenti rischia di propagarsi e danneggiare la scheda madre, l'HD, la scheda video, eccetera. Ma, come chiede mazzu91: Cosa cambia tra fulmini e saette? Stando al comodissimo sito Wikipedia, fulmini, saette e folgori sono la stessa cosa, ma magari ci sbagliamo. Drago, illuminaci, ma non con un lampo, per favore.

dal Forum di gamesradar.it

L'ISOLA DELLE SCIMMIE

Il **Canale** "Mondo Computer" è bello anche perché, tra le tante discussioni dedicate ai titoli più d'attualità, è facile scovare quattro chiacchiere dedicate ai giochi che hanno fatto storia. In "La Saga di Monkey Island", AkiraYuki83 si chiede se: Svanirà mai dai nostri ricordi questa favolosa saga? Molti parlano principalmente dei primi due episodi, mentre io considero molto valido il terzo. Soprattutto, la grafica in stile cartoon ci sta a pennello. Ci sono voci su un nuovo episodio? Il puntuale AdamWarlock conferma che: No, non c'è alcuna voce. Lucas continua con giochi sul mondo di "Star Wars" e ha abbandonato quello che sapeva fare meglio, le avventure. Io, però, considero veri solo i primi due *Monkey Island*, non a caso sviluppati con un team leggermente diverso dai successivi. Nella discussione si è introdotto anche Devastator III: Penso che la saga di *Monkey Island* sia un capolavoro. Anche se con il terzo e il quarto episodio la qualità è calata un po', rimane sempre e comunque di uno spessore incredibile.

L'ISOLA DELLE SCIMMIE
La saga di *Monkey Island* è, a tutt'oggi, la preferita dagli appassionati di avventure grafiche.

"Accarezzo l'idea di acquistare un PC con uno schermo da sette pollici"

da Grande o piccolo? – Rocker

può certo essere considerato alla portata degli utenti meno pratici. Sai dirmi come mai è avvenuta questa inversione di tendenza? Infine, sai dirmi se sto compiendo una scelta giusta o mi sto lasciando tentare dall'estrema maneggevolezza e leggerezza di questo portatile, che con il tempo rischia di rivelarsi scomodo?

Rocker

Caro Rocker,
ho capito perfettamente sia il tuo discorso, sia il tipo di portatile cui ti riferisci. Redigere una sorta di "recensione" di questo computer non è il mio campo, però posso dirti che proprio adesso la sto utilizzando per scrivere la posta. Ebbene sì, anch'io mi sono lasciata tentare. Anch'io possiedo il mio bel PC fisso per giocare, ma non ho resistito alla tentazione di portare con me, nella borsa, un computer grosso come un'agenda e infinitamente più pratico di un palmare. Per ora sono contenta del mio acquisto, perché anche se lo schermo è piccino svolge il suo dovere (permettermi di scrivere e navigare in Internet, proprio come faresti tu). Certo, se dovessi compilare enormi fogli Excel diventerei matta dopo dieci minuti... ma non è il nostro caso. Se non hai esigenze particolari, è il portatile che fa al caso tuo; basta tenere presente l'assenza del lettore CD-DVD ROM e altri "difetti" come l'Hard Disk ridotto, eccetera. Lo scrivo fra virgolette, perché quelli del computer in questione non sono difetti veri e propri: sono segni dell'evoluzione dei tempi. E qui mi ricollego alla riflessione sollevata da te: l'inversione di tendenza. È chiaro che i progressi tecnologici hanno permesso di ridurre le dimensioni di molti componenti, consentendo la creazione di portatili sottilissimi, ma a ciò si aggiunge anche l'ingombro minimo degli accessori esterni. A che mi serve un portatile più largo e pesante (e costoso!), ma con un hard disk enorme, se ciò che devo fare è solo scrivere dei testi? Se proprio dovessi aver bisogno di spazio, potrei usare delle chiavette USB da un paio di GBa, comprare un minuscolo HD esterno o servirmi degli hard disk virtuali in Rete. E così via. Viviamo in un'epoca in cui il computer si è affrancato dal ruolo di macchina da calcolo o lavoro, per diventare un accessorio della vita di tutti i giorni, da portare con sé come se fosse una di quelle vecchie agendine elettroniche in voga nei primi Anni '90. Si sente il bisogno di potersi collegare a Internet con la stessa facilità con cui si usa il cellulare, senza necessariamente entrare in un Internet Point. Quanta gente non usa un telefono pubblico da anni, ormai, salvo in casi di emergenza? I tempi cambiano e bisogna cambiare insieme a loro.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alberto Lo Iacono
Andrea
Antonio
Arkady
Donatino84
Fabione89
Fabrizio Di Gesù
Kate
Stefano84
T-mac
Valentina Zizzi
Xgamer

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Cari amici, unitevi a me nella celebrazione del Terzo Mese Senza Il Maledetto Computer! Già – tre mesi da quando ho telefonato al centro di assistenza chiedendo una stima dei tempi e ricevendo come risposta "dieci/quindici giorni lavorativi". Ora, non voglio sindacare sulle modalità di lavoro altrui, però mi sembra che lavorare dai tre ai cinque giorni al mese sia davvero pochino, non trovate? Eppure, non vedo altre spiegazioni, a meno che al centro di assistenza in questione (e mi sto trattenendo a viva forza dal farne il nome) abbiano dovuto usare il mio PC per fermare una porta, e quindi non se ne possano più separare, se non con estrema difficoltà. Lasciamo da parte le mie vicissitudini e veniamo al punto: come potete notare, sono comunque in grado di ricevere mail, quindi mi aspetto grandi cose da voi. Per esempio, risposte alla nuova Domandona, ovvero "Se finiste su un'isola deserta (ma con elettricità e connessione a Internet), che gioco vi portereste?" – e no, non avreste la carta di credito, quindi non ne potreste comprare altri, imbroglioni!
Aspetto risposte al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it.

Lode a te maestro dei giochi online!
Ti scrivo per avere delucidazioni su una questione che mi sta molto a cuore. L'altro giorno, navigavo a caccia di immagini di *StarCraft II*, noto gioco strategico in uscita (forse), quando mi sono imbattuto in una foto il cui titolo suggeriva una cosa che non mi è piaciuta tanto: parrebbe che Blizzard abbia fatto un MMOG basato su *StarCraft*, chiamato *World of StarCraft*. Ne sai qualcosa? Spero che l'argomento stia a cuore anche a te, visto che *StarCraft* l'ho trovato nella vostra rivista. Distinti saluti.

Snake93

PS: Se esiste questo MMOG, pubblicheresti qualche indirizzo per avere più informazioni?

Egregissimo Snake93 (data di nascita o riferimento ad Alesteir Crowley?), non capisco se sto per darti una delusione o un conforto, però eccoci qui: no, non c'è nessun *World of StarCraft* o *StarCraft Online* o qualsiasi variante delle parole *StarCraft* e MMOG.
Le voci a proposito dell'imminente arrivo di un gioco online basato sul celeberrimo strategico di Blizzard (e di uno basato su *Diablo*) sono iniziate praticamente la settimana dopo la pubblicazione di *World of Warcraft*, e sono state puntualmente smentite ogni volta. Naturalmente, non si può escludere che, prima o poi, Blizzard decida effettivamente di realizzarlo; per il momento, però, pare proprio che il prossimo MMOG della casa (nome in codice *Hydra*) sarà basato su una nuova "proprietà intellettuale".
Chi vivrà, vedrà.

Il 19 maggio dell'anno scorso, tutti si attendevano l'annuncio di *World of StarCraft*. È arrivato, invece, *StarCraft II* e noi non ce ne lamentiamo.

Ave, dominatore del mondo (conosciuto e non). Volevo porre alla tua suprema attenzione una piccola domanda. Premetto che da sei mesi circa mi diverto nelle ladder online di *Battlefield 2*, in concomitanza con l'arrivo dell'ADSL nella mia zona, e che non ho mai, né mai mi sognerei di "cittare" o usare hack per il gioco, in quanto le ritengo emerite cretinate. Comunque, dopo essere entrato in un server inglese e aver fatto un paio di turni, sono stato buttato fuori da PunkBuster, che mi segnalava un'interruzione del collegamento al server degli account. Infuriato, ho inviato una e-mail a EA Games chiedendo spiegazioni, e l'unica cosa che ho ricevuto è stata una circolare che dichiarava semplicemente che mi era stato cancellato l'account e disabilitata la key.
Come puoi immaginare, sono su tutte le furie, essendo stato costretto a comprare una copia nuova del gioco (visto che era introvabile, ho dovuto acquistare la *Collector's Edition*, alla modica cifra di 50 euro). Dopo una premessa chilometrica, giunge la domanda: è normale che io debba sacrificare i gradi, gli sblocchi e tutto ciò che mi sono sudato in *BF 2*, senza che importi niente a nessuno? Hai un'idea, per caso, di quale sia la causa di questo scomodo inconveniente? Non so più a cosa pensare. Grazie per l'attenzione e ricordati di lasciare una brandina nel tuo immenso regno per un tuo povero suddito. Un saluto a tutta la redazione.

^ReAp3r_[ITA]

Mi dispiace molto per la tua disavventura, e ho cercato qualcosa che potesse lenire il tuo disappunto. Purtroppo, però, il meglio che ho trovato è una brandina leggermente più confortevole, nulla più. Varie ore di ricerca, infatti, non hanno svelato bug o simili che potessero spiegare (e magari aiutare a risolvere) il tuo ban – apparentemente, sei stato processato e giudicato colpevole, anche se non sai di cosa, e l'unica cosa da fare è mandare giù il rospo. Vale però la pena di cercare comunque di capire cosa sia successo, se non altro per curiosità. Partendo dal presupposto che tu sia in buona fede, le opzioni che mi vengono in mente sono due: la prima è che qualcuno, banalmente, ti abbia clonato la CD-

Key, e che quindi EA Games l'abbia invalidata. In questo caso, però, credo che avresti avuto prima abbastanza inconvenienti (tipo non riuscire a fare il login, eccetera) da farti sorgere il sospetto. L'altra opzione è che tu, o qualcuno che ha accesso al tuo computer, sia stato denunciato come cheater. Mi fido della tua affermazione, tuttavia, se sei sufficientemente abile, è possibile che qualcuno abbia pensato che tu stessi imbrogliando. Non so abbastanza dei meccanismi interni di PunkBuster per esserne certo, ma non escludo che, in caso di "denuncia", sia possibile verificare se sul tuo PC girino programmi sospetti; a quel punto, potrebbe essere sufficiente aver installato software per leggere le immagini ISO per essere bannati. Queste sono solo ipotesi, ovviamente. L'unico modo per scoprire esattamente l'accaduto è chiedere di nuovo a EA Games e sperare che ti rispondano in maniera più dettagliata.

Ciao Kevo,
vorrei sapere dove posso trovare il Mod *Knights of the Force* per *Jedi Academy*. Ho cercato sul sito ufficiale e presso altri indirizzi, ma ho rinvenuto solo una missione demo del gioco completo. Nel caso in cui *Knights of the Force* fosse ancora in lavorazione, sai dove potrei scaricare la versione 1.0, che da quanto ho capito è stata pubblicata per *Jedi Outcast* anni fa?
Grazie.

FC2

Caro FC2, temo di doverti dare una brutta, brutta notizia: *KotF* è una bufala. La storia è lunga e complicata, ma cercherò di riassumerla. Nel 2003, uno sviluppatore avrebbe iniziato a lavorare a questa "total conversion" che doveva, sostanzialmente, permettere di ricreare scene di tutti e sei i film, nonché rendere più bella la vita e probabilmente preparare anche il caffè. L'entusiasmo è salito alle stelle e un sacco di gente ha iniziato a contare i giorni che mancavano all'uscita del Mod. A un certo punto, lo sviluppatore ha iniziato a chiedere soldi per comprare un nuovo

Knights of the Force: il Mod che doveva fare tutto. Peccato non esista veramente – e se esiste, contiene trojans.

Essere bannati da un gioco è sempre sgradevole. Quando però non si sa neanche perché sia successo (come a ReAp3r per *Battlefield 2*), lo è anche di più.

computer per portare avanti il lavoro (questo senza che fosse ancora stato pubblicato il Mod), e un po' di anime belle hanno devoluto i loro sudati risparmi. Nel frattempo, i giorni passavano, senza che nulla fosse disponibile. Dopo qualche tempo ancora, pare che lo sviluppatore abbia iniziato a offrire copie del suo Mod – inviate su DVD alla modica cifra di 100 dollari. Non è ben chiaro cosa contenesse il DVD, ma questo non ha impedito ai principali siti di modding di ritenere la cosa un oltraggio ed eliminare qualsiasi riferimento e/o supporto a *KotF*. Anche perché, nel frattempo, non era stato ancora pubblicato alcunché. Gli anni passano e arriviamo ai giorni nostri, quando il Mod è finalmente disponibile: un gigantesco file da 1,5 GB, definito la "prima parte" della total conversion. Sarebbe splendido, e una meravigliosa dimostrazione di quanto il popolo di Internet possa essere brutto e cattivo – se non fosse che il massiccio file contiene, in realtà, solo un centinaio di MB di contenuti originali, accompagnati da un sacco di materiale di *Jedi Academy* per aumentarne le dimensioni. Come se non bastasse, la maggior parte degli antivirus rivelano software sospetti e lo sviluppatore consiglia di disabilitarli per permettere l'installazione del Mod. Ora, la cosa si può vedere come si vuole. Per quanto mi riguarda, però, non credo proprio che lo scaricherò e ti consiglio di fare lo stesso.

Esimio Kevo,
tralascio presentazioni e complimenti, passando tosto a rispondere alla domanda leggera del mese di marzo (qual è la tua arma preferita tra tutti i giochi e perché). Non c'è, per me, un'arma di un gioco particolare che preferisco; c'è un amore profondo per un simbolo presente nella maggior parte dei giochi "de sparà", talmente profondo che non sapevo di provare questo sentimento finché non ho letto la domanda. Ebbene, la mia arma preferita è la Pistolettina Stupida: la prima arma da fuoco che trovi in giro e, amaramente, la prima a essere accantonata. Questo amore credo sia sbocciato con quel capolavoro di *Max Payne*, che addirittura te ne faceva usare anche due insieme. E devono essere stupide davvero, non come quelle "pomposette" alla Desert Eagle o Magnum, con cui puoi ammazzare la gente con un colpo solo. Perché? Per una questione di onestà intellettuale. Vogliamo parlare sinceramente? Facciamolo. Usi fucili a pompa? Difficile, certo, ma basta che mi vieni vicino e spari a casaccio. Mitragliatori? Sono come la "girella" a biliardino, non fanno onore a chi li usa. Lanciarazzi? Siamo tutti capaci. Fucile da cecchino? Sei un noioso pagliaccio. Complicati macchinari elettromagnetici sposta-oggetti? Be', in questo caso un pagliaccio annoiato.
Usi la Pistolettina Stupida? Prendi i tuoi rischi e devi avere discreta mira per più di un colpo. Quindi sei un uomo vero, palesemente. A volte è importante dimostrarsi uomini anche nei videogiochi. Per questo amo la Pistolettina Stupida.
Ciao.

Alberto

Alberto, sono dalla tua. La railgun continua a essere un'arma meravigliosa, e il lanciarazzi non è assolutamente così immediato da usare quanto suggerisci (soprattutto, quando lo utilizzi in modalità "chiaroveggente", beccando qualcuno che sta per spuntare da dietro un angolo e non ha assolutamente idea di cosa gli stia arrivando in faccia). Però, il fascino della pistola è notevole. Bravo.

BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Supremo Kevorkian,eccoti una foto scattata dai campi di battaglia di *Call of Duty 4*, con il titolo di "Ommioddio, hanno ucciso Teddy!". Ovviamente, il prezzo per questa foto è stata la mia vita, quindi spero apprezzerai. In ogni caso, ti auguro ogni fortuna per i tuoi piani di conquista. Un saluto anche alla redazione.

TheDarkSlayer

Ho visto la schermata solo dopo aver letto il titolo che suggerisci e mi sono immediatamente immaginato una scenetta alla "South Park", che mi ha fatto molto ridere. Si può notare che il mio equilibrio mentale, ultimamente, è piuttosto precario e che mettersi a ridere perché si vedono gli episodi di "South Park" nella propria testa è un chiaro indice di stanchezza profonda. Tuttavia, credo che i tempi siano cupi e che uno debba divertirsi come può. Inoltre, ritengo anche che molti dei nostri lettori siano altrettanto pronti a dare fuori di matto quanto il sottoscritto, quindi pubblico volentieri la tua drammatica testimonianza. Ne approfitto anche per rinnovare il solito invito a mandarmi schermate – buffe, spettacolari, piene di significato esistenziale, eccetera, purché accompagnate da titolo, grandi e non troppo scure. L'indirizzo è sempre il solito: gmc.kevorkian@sprea.it.

Il titolo della foto di guerra che è costata a TheDarkSlayer una vita è, manco a dirlo: "Ommioddio, hanno ucciso Teddy!".

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Alcuni giochi sono molto più difficili da completare di altri, e quest'ovvia riflessione ha ripercussioni anche sul lavoro del consigliere videoludico. Questo mese, per esempio, la faccenda di *Titan Quest* mi ha messo parecchio in difficoltà, ma alla fine le dritte sono saltate fuori. Con gli altri giochi, invece, è stata (quasi) una passeggiata di salute.

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

B Ciao Skulz,
ho un problemino che mi assilla in *Korea: Forgotten Conflict*. Sono arrivato al capitolo Più Veloce della Morte, ma mi ritrovo a girare invano per il campo di prigionia. Ho provato qualsiasi cosa: ho eliminato tutti i nemici, ho cercato aiuto da ogni prigioniero, ma niente! Ho raggiunto tutti e quattro gli obiettivi e ho agganciato la motrice ai vagoni dove ho nascosto l'agente della CIA, ma non riesco proprio ad andarmene. Insomma, sono bloccato.

Giusep

R Ciao Giuseppe, mi scuso con te se non sono in grado di fornirti una spiegazione, quindi una soluzione, logica al problema. Questo, però, non significa che non possa darti una mano, anzi, ti suggerisco di premere il tasto **F1** durante la partita, in modo da visualizzare la schermata degli aiuti e, in seguito, tenere premuti contemporaneamente i pulsanti **Ctrl** e **H**. In questo modo, potrai completare automaticamente la missione e cimentarti in quella successiva. Già che siamo in argomento, ti passo anche qualche altro trucchetto: premi insieme **Ctrl** più **X** per l'invisibilità, **Ctrl** più **M** per le munizioni infinite e **Ctrl** più **I** per l'invincibilità.

STILL LIFE

B Gentile Skulz,
vorrei chiederti un consiglio riguardo *Still Life*. Sono arrivata all'ultimo enigma e non riesco a superare la stanza dei laser, perché una volta che i ragnetti robot oltrepassano i raggi, non riesco più a farli uscire. Nell'attesa di ricevere al più presto la soluzione, ti ringrazio per la cortese attenzione. Saluti.

Ferralasco

R Ciao, il problema con i raggi è che non si riescono a vedere, quindi prima di tutto è necessario inventarsi qualcosa per renderli ben visibili. Bisogna uscire dalla stanza degli artificieri e tornare all'ascensore, raggiungere il piano B1 e prendere l'estintore. Ora è necessario tornare nella camera dei laser e utilizzare l'estintore per "illuminare" i raggi, prima di mettere nuovamente mano al computer e poter finalmente guidare un robottino in maniera sicura.

Per portare a termine *Agatha Christie: E Non Ne Rimase Nessuno* bisogna passare al setaccio gli scenari.

AGATHA CHRISTIE: E NON NE RIMASE NESSUNO

B Ciao Skulz,
è la prima volta che ti scrivo per chiedere aiuto. In questo periodo, sto giocando ad *Agatha Christie: E Non Ne Rimase Nessuno*. Sono rimasto bloccato nel primo capitolo, quando devo aprire la cassaforte nel passaggio

www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ave Skulz, ecco una dritta per aiutare **Marcello** con il suo problema con *The Witcher*." Ottimo **Vittobumbum**, siamo tutti orecchie. "Il colpo caricato necessita di una grande quantità di Resistenza, circa due terzi della barra, quindi assicurati di averne abbastanza a disposizione prima di caricarlo e ricorda di aspettare che la barra si riempia completamente. Non mi rimane che augurarti buon divertimento con Geralt e compagnia." E a noi della redazione non rimane altro da fare che ringraziarti.

D "Ciao Skulz, ho bisogno della tua onnipotenza per il gioco *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*." Ciao **Halo69**, spero non ti dispiaccia se, per motivi di spazio, ti dirotto nell'efficace sezione Linea Diretta. "Nonostante tutti i miei sforzi, non riesco a trovare la torcia per vedere al buio e quindi in alcune parti (vedi il Laboratorio X16) mi riesce più difficile completare la missione. Potresti dirmi dove trovarla o, in alternativa, darmi un paio di trucchi?" Ragazzi, c'è del lavoro per voi, vedete di non deludermi.

La parola all'esperto Titan Quest

D Grande e immenso Skulz, re di tutti i videogiochi, ho bisogno del tuo aiuto in *Titan Quest*. Sono bloccato nell'accampamento degli Spartani, perché ci sono due missioni troppo ostiche: uccidere Nesso, il capo dei centauri (sono morto una decina di volte), e trovare un soldato spartano disperso (ho setacciato tutta la valle e non l'ho scovato). Per piacere, aiutami tu.

Stefano

R Ciao Stefano, vediamo cosa si può fare. Per quanto concerne il centauro Nesso, la cosa migliore è correre a gambe levate, facendosi inseguire dai suoi perfidi compari, in modo da poterli ammazzare un po' alla volta. Poi, ci si deve concentrare su Nesso e tentare di attirarlo fuori dal campo. In questo modo, quando provvederà a evocare altri scagnozzi, questi ultimi appariranno nel campo e non saranno in grado di individuarti, lasciandoti così solo con il loro capo. Mentre procedi, presta attenzione alle trappole disseminate dal centauro e cerca di distruggerle non appena si presenta l'occasione. Quando ti trovi faccia a faccia con Nesso, evita di scappare troppo lontano, perché in questo caso il nemico tornerà al suo campo e dovrai nuovamente vedertela con i suoi sgherri. Attaccalo con le armi a lunga gittata, in modo da evitare che ti si avvicini troppo e possa mettere in pratica i suoi pericolosissimi colpi corpo a corpo. In ogni caso, prima di affrontarlo fai incetta di pozioni di guarigione. Passiamo ora al problema dello spartano disperso, che se non vado errato è stato sottoposto alla tua attenzione da Isarco. Procedi verso nord est nella valle di Kephisos e vai fino alle paludi. Qui, devi parlare con il soldato disperso, prima di tornare da Isarco e comunicagli che sta bene, per ricevere la ricompensa. Tieni presente che, se giochi a un livello di difficoltà avanzato, dovrai combattere contro Idra.

segreto dietro la libreria. Ho trovato la combinazione e ho provato ad aprirla, ma non è scattato alcun meccanismo. Cosa devo fare? Grazie in anticipo per l'aiuto che potrai darmi.

Federico

R Ciao Federico, curioso il tuo problema. Per aprire la cassaforte, devi usare il codice **D28**, **S11**, **D49**. In pratica, devi girare a destra fino al numero 28, poi a sinistra fino all'11 e infine di nuovo a destra fino al numero 49. Attenzione, però, che per girare a destra devi cliccare sulla freccia rivolta a sinistra e, al contrario, per girare il meccanismo della cassaforte verso sinistra, devi cliccare sulla freccia rivolta a destra. Ultimata la procedura, non rimane che azionare la maniglia posta a sinistra.

THE MUMMY

B Caro Skulz, vorrei un suggerimento per il gioco *The Mummy*. Sono arrivato al combattimento finale, ma giunto a questo punto perdo subito. Mi puoi dire come si fa a completare il gioco?

Emanuele

R Ciao carissimo, per avere la meglio su Imhotep, devi innanzitutto preoccuparti di schivare le sfere di fuoco che ti scaglia contro e approfittare del momento in cui inizia a roteare, per tagliare le catene che tengono prigioniera Evy. Superata questa fase, il boss inizierà a evocare numerose mummie, che dovrai eliminare senza preoccuparti di colpire Imhotep, il quale per adesso è ancora immortale e sempre intento a colpirti con le sue sfere di fuoco. Quindi schiva i suoi attacchi, ammazza i suoi scagnozzi e ricorda di approfittare dell'acqua disponibile negli angoli del livello per ricaricare la tua energia vitale. Mentre sarai occupato nel combattimento, Jonathan ed Evy si preoccuperanno di leggere la formula magica. Dopo la rottura dell'incantesimo, il perfido Imhotep diventerà finalmente vulnerabile e ti basteranno alcune precise stoccate di sciabola per mandarlo al tappeto. Tutto finito? Non proprio, visto che raccogliendo 50 gemme sarai in grado di sbloccare un livello segreto. Nel caso in cui ti fossi perso per strada qualche gemma, eccoti il trucco per accedere al bonus senza diventare matto. Premi il tasto **Esc**, clicca sull'opzione che ti permette di rigiocare un livello e seleziona la partita bonus. Qui potrai inserire il codice **SDSWASWD** per sbloccare il livello segreto, ma anche approfittare delle vite infinite del codice **WWSWDAAD**, dell'energia infinita di **SDWWADSA**, delle munizioni di **DSDAWSAS**, nonché delle armi del codice **WAWDDSSA**.

NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

■ Le missioni di *Korea: Forgotten Conflict* possono risultare complicate, a meno di non usare degli "sporchi" trucchi.

Quesiti dal passato Alone In The Dark: The New Nightmare

D Ciao Skulz, aspettando il nuovo capitolo di *Alone in the Dark*, ho rispolverato il precedente episodio. Sono arrivato alla fine del gioco con la ragazza, ma adesso non riesco a battere l'ultimo boss. Gli ho sparato addosso di tutto, ma non muore. Puoi dirmi come fare? Grazie in anticipo.

Federik

R Ottima, caro Federik, l'idea di aspettare il grande momento passando il tempo con quello che, tutto sommato, può essere considerato un buon gioco. Per sconfiggere il boss finale, ovvero l'incarnazione di Obed Morton, utilizzando Aline non serve sparare all'impazzata, perché il boss è davvero duro da sconfiggere. Il mio consiglio spassionato, quindi, è di corrergli subito incontro e scattare rapidamente a sinistra quando te lo trovi proprio di fronte. Stai certo che, dopo qualche tentativo a vuoto, riuscirai a superarlo e a posizionare la testa in tuo possesso sull'altarino.

D "Caro Skulz, sto giocando a *Boiling Point: Road to Hell*", ciao **Andrea**, siamo qui apposta per ascoltare i problemi che ti affliggono. "Sto affrontando una missione in cui devo liberare degli indiani dalla piantagione di STK-17. Vicino a essa c'è il relitto di un aereo, con all'interno uno scheletro con una valigetta. Ho preso la valigetta, il problema è che non so a cosa serva! Ho provato a venderla e ad aprirla, ma niente. Mi potresti dire che ci devo fare? Un saluto a tutta la redazione". Ottima scelta *Boiling Point* per divertirsi alla grande. Spero che il tuo esempio, caro Andrea, sia stato seguito da molti tuoi colleghi videogiocatori pronti a darti una mano.

D "Ciao Skulz, ho trovato su Internet dei codici riguardanti *Ubersoldier*, però ho un problema." Caro **Piergiorgio**, se hai un problema, sappi che sei nel posto giusto per risolverlo. "Ho seguito alla perfezione le istruzioni, ma quando faccio partire il gioco, l'audio non si sente ed escono solo i sottotitoli in italiano. Inoltre, la console per attivare i codici non si apre e non so perché. Potete aiutarmi?" Accidenti, a me questo problema non si è verificato e neppure a nessun collega della redazione, quindi provvedo a sottoporlo all'attenzione dei nostri fedeli lettori. Sotto ragazzi, dimostratevi attenti e inarrestabili come sempre!

SCOOP prima occhiata

MAFIA 2

Un'amicizia fraterna, una città da conquistare, un'organizzazione da scalare...

- **SVILUPPATORE** 2K Czech
- **GENERE** Azione
- **CASA** Take Two Interactive
- **INTERNET** www.2kgames.com/mafia2/home.html

MAFIA 2 SAPRÀ CONQUISTARVI PERCHÉ:

- Gli sviluppatori hanno dimostrato il loro indubbio nel talento nel primo episodio.
- La giocabilità è stata completamente rinnovata e ampliata.
- La trama si annuncia esplosiva e degna di una produzione hollywoodiana.
- Una carriera criminosa a Empire City è un'offerta che non si può rifiutare!

CON **un tempismo pressoché perfetto, Take Two Interactive ha annunciato la pubblicazione del seguito di *Mafia*, l'ottimo titolo d'azione sviluppato da Illusion Softworks nel lontano 2002.**

Il gioco vi metteva nei panni Tommy Angelo, un semplice tassista della città di Lost Heaven che entrava a far parte di un'organizzazione mafiosa fino a diventarne il capo, il tutto attraverso una trama degna di un film di Hollywood.

L'annuncio da parte del colosso statunitense è coinciso con l'uscita del probabile blockbuster videoludico stagionale: stiamo parlando di quel *GTA IV*, appartenente alla stessa scuderia Take Two, che si appresta a frantumare qualsiasi record di vendita (il gioco è apparso finora per PS3 e Xbox 360, mentre la versione per PC arriverà, con buona probabilità, verso la fine dell'anno).

Prima di parlare di *Mafia 2* (il titolo è provvisorio), è doveroso fare una premessa: il gioco non avrà nulla a che fare con il primo capitolo. Le informazioni disponibili sono esigue e abbiamo dovuto sguinzagliare i migliori segugi redazionali per strappare qualche parola in più agli ermetici sviluppatori cechi di 2K Czech.

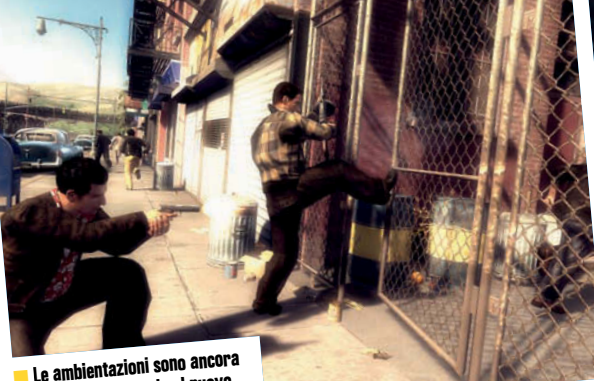
L'ambientazione di *Mafia 2* proporrà le metropoli americane degli Anni '40 e '50, riprendendo a piene mani dai film

"*MAFIA 2* NON AVRÀ NULLA A CHE FARE CON IL PRIMO CAPITOLO"

dedicati ai gangster, ma con un "taglio" più cupo e realistico. Il gioco inizierà con Vito, il protagonista di questo capitolo, che torna in patria dopo la conclusione della Seconda Guerra Mondiale. Insieme all'amico fraterno Joe Barbaro, i due decidono di intraprendere una carriera alternativa nel mondo del crimine. *Mafia 2* narrerà la storia della loro ascesa nella metropoli di Empire City: la trama riproporrà una struttura a missioni sulla falsariga del primo episodio e in base alle scelte del giocatore si potranno avere finali diversi.

Il comparto grafico, come testimoniano le immagini in queste pagine, è stato completamente riveduto e il brillante team di sviluppo ha creato un motore fisico che permetterà, finalmente, di danneggiare edifici e automobili. Ma le novità non si limiteranno a questo: sono previsti, infatti, numerosi cambiamenti per quanto riguarda la giocabilità. Per esempio, si potrà mangiare nei ristoranti della città, le vetture avranno bisogno di una sosta dal benzinaio per circolare, mentre il sistema di controllo promette sorprese.

Non è stata ancora confermata una data precisa per la pubblicazione di *Mafia 2*, anche se le nostre "gole profonde" parlano con insistenza del 2009.

GIOCHI COMPUTER

Le ambientazioni sono ancora più suggestive, grazie al nuovo motore grafico.

La trama si annuncia ancor più drammatica ed emozionate rispetto al primo episodio.

La giocabilità è stata rinnovata e si potrà contare su una migliore interazione con l'ambiente circostante.

ATTENDERE PREGO!

Il mondo criminoso di *Mafia 2* arriverà sui nostri monitor all'inizio del 2009.

DATA DI USCITA
INIZIO 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** 2K Czech
- **Provenienza:** Brno (Repubblica Ceca)
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Illusion Softworks viene fondata da Petr Vochozka a Brno, nel 1997. La software house dimostra tutto il suo talento con il primo episodio della serie bellica *Hidden & Dangerous* (1999). Il successo viene bissato con lo strepitoso *Mafia* (2002) e con *Vietcong*, nel 2003. Sempre nello stesso anno, viene pubblicato *Hidden & Dangerous 2*, mentre nel 2005 è la volta di *Vietcong 2*. Nel gennaio 2008, Illusion Softworks è stata acquisita da Take Two Interactive e ribattezzata 2K Czech. Attualmente, è al lavoro sul progetto *Mafia 2*.
- **Li conosciamo per:** *Hidden & Dangerous 1 e 2*, *Vietcong 1 e 2*, e *Mafia*.

SCOOP
prima occhiata

A TESTA BASSA

La nostra "prova su strada" di *Guerrilla* è consistita in una partita in multiplayer, in cui quattro giocatori presidiavano un fortino mentre altri quattro tentavano disperatamente di espugnarlo, sfruttando sia mine e fucili, sia il poderoso martello in dotazione. Per rendere l'azione ancora più frenetica, gli sviluppatori hanno inserito una serie di "gadget" in grado di amplificare le abilità del protagonista. Qualche esempio? La "Rino Carica", che consente di caricare l'avversario con la veemenza di un toro furibondo o il classico Jetpack, che permette di raggiungere i "piani alti" dei fortini in men che non si dica.

RED FACTION GUERRILLA

La guerriglia intergalattica riparte dal Pianeta Rosso. Sotto con quegli esplosivi!

SVILUPPATORE Volition **GENERE** Sparatutto in terza persona
CASA THQ **INTERNET** www.volition-inc.com

***RED FACTION: GUERRILLA* VI TRASFORMERÀ IN DEGLI AUTENTICI GUERRIGLIERI PERCHÉ:**

- **I palazzi crolleranno in maniera del tutto realistica, mattone dopo mattone.**
- **Ogni partita sarà diversa dalle altre, e il campo di battaglia muterà di continuo.**
- **La struttura di gioco sarà aperta, e vi permetterà di muovervi liberamente.**
- **Demolire edifici a bordo dei cosiddetti Walker pare divertente già da ora.**

UNO dei limiti di buona parte degli FPS in circolazione consiste nell'impossibilità di intervenire liberamente sugli ambienti di gioco.

Una vetrata in frantumi qua, un lampadario esploso là, ma raramente, in uno sparattutto in prima persona, ci si ritrova a demolire liberamente i muri a colpi di bazooka, o a scavare fosse per mezzo di potenti mine. Con il primo *Red Faction*, Volition aveva concentrato le proprie attenzioni su questo aspetto di gioco, ideando il cosiddetto Geomod (che sta per Geometry Modification), una "tecnologia" che permetteva di "plasmare" alcune parti degli scenari a suon di lanciarazzi ed esplosivi assortiti.

Le premesse alla base di *Guerrilla*, il nuovo episodio di *Red Faction* che THQ ci ha mostrato in versione preliminare, sono pressappoco le medesime, fatta eccezione per la visuale in prima persona, che ha lasciato spazio a un'inquadratura alle spalle del protagonista, seguendo la moda dettata da *Gears of War*.

Questa scelta non pare comunque fine a se stessa, visto che sfruttare le coperture rivestirà un ruolo primario nell'economia di gioco. La possibilità di ridurre in macerie qualsiasi edificio si pari di fronte a noi, infatti, sembra aprire la strada a un intervento "creativo" sulle costruzioni, che una volta demolite potranno appunto essere sfruttate a mo' di ripari improvvisati, come evidenziato dal vice presidente di Volition, Dan Cermack, durante la presentazione di *Guerrilla* da cui sono

"LE COSTRUZIONI, UNA VOLTA DEMOLITE, POTRANNO ESSERE SFRUTTATE COME RIPARI DI FORTUNA"

emersi alcuni dettagli piuttosto interessanti. Tralasciando quelli tecnici, riassumibili in un poderoso motore grafico che tiene conto di ogni elemento di un edificio nel calcolare (e visualizzare) la sua esplosione, dobbiamo segnalare la struttura aperta del gioco, che consente approcci diversificati e che rende ogni partita virtualmente diversa da quella precedente.

Ci saranno mezzi da guidare, imboscate da tendere e missioni da portare a termine, ma ciò che pare assicurare maggior freschezza e brio all'azione è, soprattutto, il modo in cui varia l'ambiente secondo le esplosioni provocate (e le "picconate" assestate). A rendere il ritmo ancora più vivace, interverranno dei piccoli accorgimenti che sembrano spronare il giocatore a un'azione ancor più frenetica. Per fare un esempio, analogamente a quanto visto in *The Club* di Bizarre Creations, in *Guerrilla* esiste una sorta di moltiplicatore di punti che premierà le uccisioni "in combo", mentre il morale del protagonista muterà secondo le azioni intraprese.

Insomma, il terzo episodio di *Red Faction* ha tutta l'aria di essere un progetto ambizioso. Ora non ci resta che pazientare (a lungo) per sapere se il gioco saprà tener fede alle proprie promesse. GIOCHI COMPUTER

"Il modello poligonale del protagonista di *Guerrilla* è provvisorio", ci ha rassicurato Dan Cermack.

Le routine fisiche che governano le esplosioni sono notevoli, ma le animazioni dei personaggi, per il momento, vanno migliorate.

Tra i veicoli e le armi in dotazione ci saranno dei massicci Walker e un martello, più che sufficiente a demolire un palazzo di tre piani.

Il motore fisico impiegato in *Guerrilla* sembra promettere faville: ogni edificio potrà essere abbattuto, e andrà in frantumi in maniera realistica.

DATA DI USCITA
INIZIO 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Volition
- **Provenienza:** Champaign, Illinois
- **Nati nel:** 1996
- **Storia:** Volition nasce nel 1996 dalla scissione interna di Parallax Software. Quest'ultima, fondata tre anni prima da Matt Toschlog e Mike Kulas, e artefice di quello straordinario gioco che è *Descent*, venne suddivisa in due team di sviluppo distinti: da una parte Outrage Entertainment (*Descent 3*, *Alter Echo*) e dall'altra, per l'appunto, Volition Inc.
- **Li conosciamo per:** *Descent: FreeSpace*, *FreeSpace 2*, *Red Faction I* e *II*.

ATTENDERE PREGO!

Con tutta probabilità, non vedremo *Red Faction: Guerrilla* prima del 2009.

SCOOP prima occhiata

BATTLEFORGE

Battaglie magiche a colpi di carte di distruzione di massa!

- **SVILUPPATORE** Phenomic
- **GENERE** RTS online
- **CASA** EA
- **INTERNET** www.battleforge.com

BATTLEFORGE SAPRÀ BUTTARE TUTTI NELLA MISCHIA ONLINE PERCHÉ:

- Unirà i giochi di carte collezionabili agli RTS.
- Battaglie furiose saranno affrontabili da tutti, grazie a un sistema di gioco accessibile.
- Il talento di Phenomic nel miscelare generi videoludici diversi è fuori discussione.
- La ricca trama in preparazione porterà ad affrontare nemici spettacolari.

DATA DI USCITA FINE 2008

COME gran parte degli sparatutto e dei giochi di ruolo, gli strategici in tempo reale sono caratterizzati da controlli abbastanza complessi e da una curva di apprendimento ripida. Queste caratteristiche hanno eletto il genere a bastione del gioco su PC: una fortezza che non è ancora neanche lontanamente espugnata dalle console.

Nel contempo, però, le peculiarità degli RTS li hanno fatti guardare con sospetto anche da un bel po' di giocatori legati al computer, che non li hanno mai provati. Ciò accade, a maggior ragione, nel multiforme universo delle arene online, dove veri e propri cultisti dalle dita super-allenate sono in grado di spacciare in pochi minuti i timidi "giocatori occasionali". Ora, visto che questi ultimi paiono essere il nuovo filone d'oro da sfruttare per ogni casa di sviluppo, Electronic Arts e gli sviluppatori di Phenomic (ricordate *Spellforce*?) hanno pensato bene di spianare alcune delle "barriere" di cui sopra, per aprire le frontiere con il loro *Battleforge*.

EA Phenomic pubblicizza la sua ultima fatica come un RTS online accessibile agli utenti alle prime armi, ma in cui ci saranno azione e profondità bastanti per qualunque appassionato di lunga data degli scontri in tempo reale. Stando a quanto abbiamo visto, disputando una partita contro avversari controllati dall'Intelligenza Artificiale, *Battleforge* aggiunge alla ricetta elementi dei GdR e dei giochi di carte collezionabili. Anche se il fulcro della questione consiste nel creare un esercito e nel lanciarlo in una mischia in tempo reale contro i mostri

"LA SFIDA È DI CREARE UN RTS ONLINE ACCESSIBILE AI GIOCATORI ALLE PRIME ARMI"

nemici, buona parte della giocabilità affonda le proprie radici nei giochi di carte collezionabili in stile "Magic: The Gathering".

Il nome *Battleforge* si riferisce al mondo concepito da EA Phenomic, in cui creature mitiche sono comparse, vive vegete e particolarmente desiderose di menare le mani, dalle saghe che caratterizzano la trama. La nostra partita è iniziata scegliendo un mazzo di venti carte dalla collezione fornitaci da EA. Abbiamo scelto la fazione Rossa, con un mazzo "di fuoco" composto da agguerrite unità da corpo a corpo e incantesimi devastanti, mentre il nostro compagno di squadra ha usato un team Blu, con un mazzo "di ghiaccio" e unità difensive o in grado di attaccare a distanza (come gli arcieri, per intenderci). Nella versione finale del gioco saranno presenti altri due schieramenti, ma le nostre prime impressioni ci hanno confermato che gran parte della strategia sarà legata a come si coordineranno e combineranno le proprie carte per sconfiggere i personaggi non giocanti.

Già in passato, Phenomic ha dimostrato un'abilità e una sensibilità spiccata nel riuscire a miscelare tra loro gli elementi di generi diversi; le premesse per un nuovo successo, dunque, sono buone. Staremo a vedere come i "giocatori occasionali" sapranno rispondere al richiamo.

L'azione e le battaglie di *Battleforge* affondano le radici nelle meccaniche dei giochi di carte collezionabili.

Unità gigantesche o una miriade di "piccoli" e agguerriti soldati? È il vostro turno di scegliere.

Siamo riusciti a vedere in azione due fazioni, ma il gioco completo ne ospiterà almeno il doppio.

ATTENDERE PREGO

Battleforge e le sue battaglie in tempo reale online arriveranno sui nostri monitor a fine 2008.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Phenomic
- **Provenienza:** Ingelheim am Rhein (Germania)
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Phenomic Game Development viene fondata da Volker Wertich, il cui talento è stato visto all'opera nella serie gestional-strategica *The Settlers*. Nel 2003, Phenomic sforna *Spellforce*, la cui formula tra GdR e strategia in tempo reale colpisce nel segno. Il gioco resta nel cuore degli appassionati, conosce ben due espansioni (*Breath of Winter* e *Shadow of the Phoenix*) e, nel 2006, si rinnova con il secondo capitolo *Spellforce 2: Shadow Wars*. L'add on *Spellforce 2: Dragon Storm* è del 2007; nel frattempo, però, Phenomic è stata acquisita da EA. Attualmente, EA Phenomic è al lavoro sul progetto *Battleforge*.
- **Li conosciamo per:** *Spellforce*, *Spellforce 2* e relative espansioni.

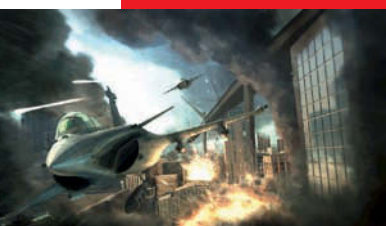
Continua anche questo mese la raffica di annunci, e la situazione è destinata solo a migliorare. Con l'avvicinarsi delle più importanti fiere del settore, i grandi nomi dei videogiochi si apprestano a sfoggiare i propri assi nella manica. Non vediamo l'ora di scoprirli tutti!

A cura di Elisa Leanza

Combattimenti aerei

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Tom Clancy debutta in alta quota.

GALLERY

Questa illustrazione la dice lunga sul livello di azione e spettacolo cui mirano gli sviluppatori.

COME prevedibile, dopo l'acquisizione dei diritti sul nome di Tom Clancy da parte di Ubisoft, l'annuncio di un nuovo titolo ambientato nell'universo fantapolitico creato dal noto scrittore non è tardato.

Dopo *Ghost Recon* e *Rainbow Six*, Ubisoft propone *H.A.W.X.*, un nuovo gioco centrato su battaglie combattute con aerei futuristici. "*Tom Clancy's HAWX* rappresenta l'evoluzione dei giochi di combattimento aereo con un'ambientazione particolare," ha dichiarato John Parkes, direttore marketing di Ubisoft EMEA. "Siamo emozionati di annunciare questo nuovo marchio e creare un nuovo scenario basato sul proseguimento di una trama nota come quella di *Ghost Recon Advanced Warfighter*, uno dei più celebri prodotti firmati Tom Clancy." Il gioco, previsto per la fine del 2008 su PC, Xbox 360 e PS3, è in sviluppo presso gli studi di Bucarest, già noti per il volo arcade di *Blazing Angels*.

Quello dei combattimenti aerei era un genere inesplorato, per i giochi di Tom Clancy.

"L'E.R.S. (Enhanced Reality System) verrà in aiuto dei piloti meno esperti"

Stando a quanto mostrato da queste immagini, la grafica promette faville.

La trama prende il via nel 2012 e si basa su una particolare situazione politica internazionale, in cui delle corporazioni militari private, nate quasi in tutte le nazioni, hanno acquisito un potere smisurato, e si occupano di fatto di mantenere gli equilibri mondiali. Suddette corporazioni, la cui legalità è stata sancita da un accordo stipulato a Reykjavik, rischiano però di abusare del proprio peso, gettando i presupposti per una serie di battaglie spettacolari in perfetto stile Clancy. Dal punto di vista del gioco vero e proprio, gli sviluppatori promettono un multiplayer rivoluzionario che consentirà di affrontare l'intera campagna cooperando con altri tre giocatori, oltre a permettere scontri a 16, con un sistema di punti esperienza e livelli simile a quello visto recentemente in *Vegas*. E se pilotare un aereo si rivelasse troppo ostico, l'E.R.S. (Enhanced Reality System) verrà in aiuto dei meno esperti, fornendo una serie di aiuti per trasformare anche un novellino in un temibile top gun.

GIOCHI COMPUTER

Gestionale

CITIES XL

Città extralarge per sindaci virtuali, in costruzione nel cantiere di Monte Cristo.

Monte Cristo ha annunciato *Cities XL*, un gestionale cittadino di nuova generazione che punterà sul realismo e sulle potenzialità del gioco online.

Sarà possibile interagire con altri individui in giro per il Pianeta, dando vita a un enorme mondo condiviso. Per creare le proprie metropoli ci sarà un vasto catalogo di strutture e monumenti ispirati all'architettura americana, europea e asiatica. Al fine di ottenere buoni risultati sarà necessario azzeccare la giusta combinazione di servizi, luoghi dedicati all'intrattenimento e zone commerciali, gettando le basi per un'esistenza felice per tutti i cittadini virtuali. *Cities XL* ha tutti i presupposti per conquistare gli appassionati del genere, grazie a un'interessante promessa di gioco single player e alle sue affascinanti idee sul mondo dell'online.

Data di uscita: 2009
Internet: www.citiesxl.com

Il livello di dettaglio delle città pare assolutamente di prima categoria.

Avventura grafica

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE

Dal mondo dei cartoni demenziali ai monitor dei nostri PC.

Dopo il grande successo riscosso dalle uscite a episodi delle nuove serie di *Sam & Max*, TellTale ci riprova con *Strong Bad's Cool Game for Attractive People*.

Si tratta, ancora una volta, di un'avventura grafica che uscirà a puntate, su PC e Wii Ware (il nuovo servizio di download della console Nintendo), ispirata al popolare cartone animato creato da Matt e Mike Chapman. Si tratta di un fenomeno diffusosi principalmente online grazie al sito HomeStar Runner (**http://homestarrunner.com/**), curato dagli stessi autori, che secondo i piani di TellTale si rivelerà perfetto per il modello di vendita a puntate. La struttura di gioco sarà a dir poco classica, con dialoghi spassosi ed enigmi basati sull'uso di oggetti di ogni tipo, proprio come nelle canoniche avventure punta e clicca. Che TellTale sia riuscita a riportare in auge questo genere, tanto caro ai giocatori di vecchia data?

Data di uscita: giugno
Internet: www.telltalegames.com/strongbad

Lo stile grafico, come nel cartone originale, è semplice e infantile.

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Eidos	Primavera	● (verde)
Alan Wake	Microsoft	Inverno	● (arancione)
Alone in the Dark	Atari	Giugno	● (verde)
Battlefield Heroes	EA	2008	● (arancione)
Battleforge	EA	Fine 2008	● (arancione)
Bionic Commando	Capcom	Inverno	● (verde)
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Inverno	● (verde)
Codename: Panzers – Cold War	EA	2008	● (arancione)
Command & Conquer Red Alert 3	EA	Natale	● (arancione)
Damnation	Codemasters	2008	● (verde)
Dark Void	Capcom	2008	● (arancione)
Dawn of War II	THQ	2009	● (arancione)
Dead Space	EA	Fine 2008	● (verde)
Demigod	THQ	2008	● (arancione)
Devil May Cry 4	Capcom	Primavera	● (verde)
Dragon Age	BioWare	2008	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2008	● (arancione)
Fallout 3	Bethesda	Ottobre	● (verde)
Far Cry 2	Ubisoft	Settembre	● (arancione)
Football Manager Live	Sega	Metà 2008	● (verde)
Ghostbusters	Vivendi	Fine 2008	● (arancione)
Gray Matter	Anaconda	2008	● (rosso)
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008	● (rosso)
Helldorado Conspiracy	Atari	2008	● (arancione)
Just Cause 2	Eidos	2008	● (verde)
Left 4 Dead	Valve	2008	● (verde)
LEGO Indiana Jones	LucasArts	Estate	● (verde)
Mass Effect	BioWare	Giugno	● (verde)
Mafia 2	2K Games	2009	● (verde)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate	● (verde)
Project Gray Company	EA	2008	● (rosso)
Project Origin	Monolith	Fine 2008	● (rosso)
Prototype	Vivendi	Fine 2008	● (verde)
Red Faction Guerrilla	THQ	2009	● (arancione)
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno	● (arancione)
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	Koch Media	Fine Agosto	● (verde)
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Settembre	● (arancione)
SBK 08 Superbike World Championship	Black Bean	Giugno	● (verde)
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● (verde)
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno	● (verde)
Space Siege	Sega	Primavera	● (arancione)
Spore	EA	Settembre	● (verde)
StarCraft II	Vivendi	2009	● (arancione)
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Estate	● (verde)
The Sims 3	EA	Fine 2008	● (arancione)
The Wheelman	Midway	Metà 2008	● (rosso)
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Metà 2008	● (arancione)
Turok	Touchstone	Primavera	● (verde)
Warhammer Online: Age of Reckoning	EA/GOA	Fine 2008	● (verde)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Vincenzo Beretta

LEFT 4 DEAD

FPS/Survival horror

Non vedo l'ora di provare le emozioni di uno sparatutto unite al terrore di un angosciante film horror.

www.l4d.com

Matteo Bittanti

PROTOTYPE

Azione

Libertà d'esplorazione e di distruzione senza limiti, brutalità, genio nella programmazione e riflessione su tematiche sociali scottanti: tutto in un gioco!

www.prototypegame.com

AlexF.RS3

OPERATION FLASHPOINT 2

Sparatutto tattico

Grafica strepitosa e grande realismo faranno di questo gioco il punto di riferimento dei simulatori di guerra.

www.codemasters.com/flashpoint2/

Kelvan

STARCRAFT II

RTS

La Regina delle Lame non può più attendere… la vendetta è vicina. L'universo sarà suo.

www.starcraft2.com

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!

gmcattesi@sprea.it

Gioco di ruolo

ALPHA PROTOCOL

Azione, spionaggio e giochi di ruolo da Obsidian Entertainment.

La grafica e l'ambientazione sono davvero promettenti.

Obsidian Entertainment (*Neverwinter Nights 2, Knights of the Old Republic 2*) è finalmente al lavoro su un nuovo progetto, nato dalla collaborazione con Sega.

Alpha Protocol narrerà la storia di Michael, un giovane agente della CIA addestrato alla perfezione, ma ancora privo di esperienza. Gli sviluppatori promettono una miscela di azione e gioco di ruolo, con un intreccio degno dei migliori film di spionaggio.

Il giocatore potrà personalizzare la crescita del protagonista, sviluppando a proprio piacimento dieci abilità, ognuna delle quali avrà a sua volta dieci livelli.

La struttura delle missioni è stata paragonata a quella di *Assassin's Creed*: prima di completare quelle principali, sarà necessario dedicarsi ad alcune di quelle secondarie, ma come nei migliori giochi di ruolo sarà possibile affrontare svariate quest contemporaneamente.

Le premesse sono interessanti, così come le prime immagini.

Data di uscita: 2009
Internet: www.alphaprotocol.com/

Azione online

EXTEEL

Ultraviolenza robotica in arrivo dalle fucine di NCsoft.

NCsoft, forte dell'esperienza online guadagnata con titoli come *Guild Wars* e *Tabula Rasa*, prova nuovamente a invadere il mercato dei giochi online con Exteel, titolo centrato su spettacolari combattimenti tra robot completamente personalizzabili.

Ogni giocatore salirà a bordo di un mech, ne sceglierà la forma e le armi, e si getterà nella mischia, in arene frenetiche e affollate. Più interessante ancora, *Exteel* sarà completamente gratuito, sia da scaricare, sia da giocare (niente abbonamenti mensili, dunque). NCsoft prevede di guadagnare attraverso delle microtransazioni monetarie, attraverso cui i giocatori potranno acquistare armi e oggetti più potenti per i loro mech. Da notare come, oltre alle immancabili armi da fuoco, anche spade e affini giocheranno un ruolo centrale, dando vita a battaglie varie e interessanti. Il sito ufficiale mostra tante immagini e un emozionante trailer, ottimo per farsi un'idea della massacro robotico che gli sviluppatori hanno in serbo per noi.

I mech di *Exteel* disporranno di un arsenale impressionante e completamente personalizzabile.

Data di uscita: 2008
Internet: http://eu.exteel.com/eu/

Evento

ITALIAN VIDEO GAME AWARD

L'unico premio che conta per i videogiocatori italiani!

Dopo l'annuncio del mese scorso, siamo felici di comunicarvi che il sito dedicato agli Italian Video Game Award è online.

Per chi si fosse perso le puntate precedenti, si tratta dell'Oscar dei videogiochi, del Telegatto del pixel, del Grammy della giocabilità. Registrandovi presso il sito **www.italianvideogameaward.it**, ed esprimendo le vostre preferenze con pochi clic, potrete decretare, da una lista di titoli selezionati dalle redazioni dell'area giochi di Sprea Editori, le tre nomination per ogni categoria. Si spazia dai migliori esponenti di ogni genere videoludico fino agli eroi più carismatici e ai personaggi più interessanti. Questa prima fase di votazione si concluderà il 25 maggio. Dopodiché, il conteggio si riazzererà e potrete votare ancora fino al 30 giugno per eleggere il migliore tra i tre candidati e, all'inizio di luglio, i vincitori verranno premiati in una prestigiosa serata di gala. Cosa aspettate: puntate il browser su **www.italianvideogameaward.it**, fate sentire la vostra voce e portate alla vittoria i vostri giochi preferiti!

Internet: www.italianvideogameaward.it

Contest

PLANTRONICS I VINCITORI

Sul numero di marzo, GMC e Plantronics hanno indetto un melodioso Contest in cui vi si chiedeva di raccontarci con quale musica avreste voluto giocare il vostro videogioco preferito e perché. Ebbene, dopo aver vagliato le centinaia di risposte pervenute in redazione, i giudici di gara di GMC e GamesRadar hanno decretato i quindici vincitori del Contest. Per scoprire se il vostro nome rientra nella lista dei fortunati, recatevi su **http://gamesradar.futuregamer.it** e visitate il forum (raggiungibile anche digitando direttamente **http://forum.gamesradar.it**) nella sezione di **Games Contact** dedicata ai concorsi.

Gioco di ruolo

PRECURSORS

Nello spazio profondo, tra GdR, FPS e simulazione.

Deep Shadows, dopo *Boiling Point: Road to Hell,* è al lavoro su un nuovo progetto, decisamente ambizioso.

Si mescoleranno, infatti, elementi di giochi di ruolo, sparatutto in soggettiva e simulazioni spaziali.

Il giocatore potrà liberamente esplorare numerosi pianeti, raccogliendo nuovi oggetti, armi, e affrontando una miriade di quest. Il tutto è ambientato in un universo narrativo fantascientifico, caratterizzato da una feroce guerra

intergalattica. Da notare come, oltre a combattere a terra, sarà possibile partire per missioni nello spazio, dandosi battaglia con i nemici a bordo di varie astronavi. Da questo punto di vista, è interessante sapere che gli sviluppatori hanno previsto la possibilità di attraccare a stazioni spaziali e di abbordare le altre navi. Se tutti questi elementi riusciranno a convivere senza intaccare la giocabilità, allora potremmo avere per le mani un prodotto estremamente valido.

Le ambientazioni sono particolari e non abusano dei cliché della fantascienza.

Data di uscita: 2008
Internet: http://precursors-game.com/eng/

PILLOLE

PENUMBRA: REQUIEM
Paradox Interactive ha annunciato lo sviluppo di *Penumbra: Requiem*, un'espansione per *Penumbra* che getterà luce su alcuni misteri lasciati in sospeso dagli scorsi capitoli. Dopo gli incubi di *Overture* e *Black Plague*, Philip si troverà nuovamente ad affrontare il proprio passato, con brividi e scene raccapriccianti per tutti i giocatori poco impressionabili. Da notare che l'espansione sarà disponibile solo online e sarà scaricabile esclusivamente da gamersgate.com.

UBISOFT IN INDIA
Ubisoft ha annunciato di aver acquisito da Gameloft uno studio di sviluppo a Pune, in India. L'ufficio, al momento, conta 120 dipendenti, ma i piani del colosso francese sono di fare salire lo staff a 200 membri nel giro di un anno e a 500 nel prossimo futuro.

NASCE RETO-MOTO
I fondatori di IO Interactive, studio responsabile della serie *Hitman*, hanno annunciato la nascita di Reto-Moto. Situato a Copenhagen, il nuovo sviluppatore si concentrerà sui giochi online, sempre più in voga tra i videogiocatori di tutto il mondo.

100 MILIONI DI SIMS
Electronic Arts ha trionfalmente annunciato l'impressionante traguardo raggiunto dal marchio di *The Sims*, che ha venduto la bellezza di 100 milioni di copie. Sul sito ufficiale, EA ha diffuso immagini e

PILLOLE

video per celebrare il festoso avvenimento.

CHIUDE SEGA RACING STUDIO
La sezione britannica dei Sega Racing Studio, responsabile del recente *Sega Rally*, chiude i battenti. Sega of Europe non ha rilasciato alcun comunicato in proposito, ma è facile pensare a questioni economiche.

NUOVO PROGETTO PER EIDOS MONTREAL
Il sito ufficiale di Eidos Montreal stuzzica l'appetito dei propri fan suggerendo che un nuovo progetto è in lavorazione, e che naturalmente non è il già annunciato *Deus Ex 3*. Il titolo del presunto gioco comincia per "T". Un nuovo *Thief*? Un nuovo *Tomb Raider*? Chi vivrà, vedrà.

NUOVI PROGETTI PER INTERPLAY
Forte di un 2007 chiusosi con un bilancio positivo, Interplay ha svelato alcuni dei nuovi progetti che ha in cantiere. Si parte da un MMOG basato su *Fallout*, per arrivare a ripescaggi eccellenti come *Earthworm Jim*, *Descent* e *MDK*.

WRATH OF THE LICH KING
Wrath of the Lich King, la prossima espansione di *World of Warcraft*, è entrato in fase alfa, e alcuni fortunati giocatori selezionati da Blizzard lo stanno già provando a fondo. Per i comuni mortali, questo significa che il team di Blizzard è a buon punto, e che l'atteso titolo procede bene sulla tabella di marcia.

Azione/Avventura

PENNY ARCADE ADVENTURES E GREENHOUSE

Una casa tutta verde per le avventure di Penny Arcade (e non solo).

Il nome di Penny Arcade, noto a buona parte degli appassionati di videogiochi grazie all'omonima striscia a fumetti pubblicata regolarmente su Internet (www.penny-arcade.com/), sta per invadere il mercato dei PC con un particolare titolo che mescola azione ed elementi da GdR.

Quel che è interessante, però, è il metodo di distribuzione scelto dagli eccentrici Jerry Holkins e Mike Krahulik (in arte Tycho e Gabe): in collaborazione con Hothead Games, gli sviluppatori del gioco hanno dato vita a un nuovo portale dedicato alla distribuzione digitale di videogiochi. Il sito si chiama Greenhouse, e il primo titolo scaricabile per poco meno di 20 dollari (circa 12 euro) sarà *Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness*. Notevole l'intento di promuovere e dare spazio ai tanti sviluppatori indipendenti che si sono affacciati di recente sulla scena dei PC. Considerando la popolarità di "Penny Arcade" tra i giocatori accaniti, è possibile che Greenhouse diventi l'equivalente di Steam per i giochi "indie" e che dia visibilità a tanti talenti emergenti.

Lo stile di gioco unisce azione ed elementi dei giochi di ruolo.

Data di uscita: 2008
Internet: www.hotheadgames.com

GOTHIC 3 FORSAKEN GODS

Buone notizie per i fan di *Gothic*, che verso la fine del 2008 potranno mettere le mani su un'espansione ufficiale per il terzo episodio della serie. *Forsaken Gods* servirà per chiarire alcuni punti della trama di *Gothic 3*, e sarà un perfetto anello di congiunzione con *Gothic 4* (previsto per il 2010, e in sviluppo presso gli studi di Spellbound). I programmatori e i designer a capo del progetto frequentano costantemente i forum del gioco e stanno facendo del loro meglio per implementare tutti i desideri dei fan, evitando al tempo stesso gli errori commessi in passato, come per esempio i tanti bug che avevano messo in ombra l'uscita di *Gothic 3*. Siamo curiosi di scoprire dei dettagli più succosi sull'espansione e ci auguriamo che sia all'altezza del buon nome della serie.

Gioco di corse

OFF ROAD

Derapate e velocità per gli appassionati di Ford e Land Rover.

Gli appassionati di fuoristrada potrebbero trovare pane per i loro denti, con *Off Road*.

Koch Media ha concluso un accordo con Empire Interactive, grazie al quale distribuirà in Italia *Off Road*, un gioco centrato sul fango e sui fuoristrada estremi, con un occhio di riguardo per le macchine di Ford e Land Rover.

I tracciati disponibili sono ricchi di scorciatoie e tutti hanno almeno due percorsi alternativi. Gli aspiranti piloti potranno scegliere 18 veicoli realmente esistenti, per provarli su 24 tracciati distribuiti in tre diversi scenari. *Off Road*, in uscita anche su PS2 e PSP, sarà presto disponibile nei negozi a un prezzo conveniente. Sarà da vedere se ai prestigiosi marchi coinvolti corrisponderà anche una giocabilità degna di tal nome.

Data di uscita: imminente
Internet: www.icewaterdesert.com/

Non sono ancora disponibili immagini di gioco vere e proprie, ma le prime illustrazioni sono interessanti.

L'ambientazione di *Mortal Online* si preannuncia chiaramente fantasy.

MMORPG

MORTAL ONLINE

Una nuova leva nel mondo dei giochi online.

Gli svedesi di Star Vault stanno lavorando a *Mortal Online*, un MMORPG (gioco di ruolo di massa online) che promette di innovare alcuni degli aspetti più diffusi del genere.

Tanto per cominciare, non ci saranno livelli e punti esperienza, e i giocatori saranno valutati semplicemente in base alla loro abilità. Sarà possibile avere più di un personaggio legato allo stesso account, e i propri avatar saranno legati da una particolare anima, chiamata "Deva", che legherà le loro storie e le loro azioni. *Mortal Online* sfrutterà l'Unreal Engine 3, e proporrà un classico PvP (giocatore contro giocatore) affiancato ad alcune sezioni di combattimento contro i nemici comandati dall'Intelligenza Artificiale (PvE).

Data di uscita: Estate 2009
Internet: www.mortalonline.com/

GAMESRADAR E WIZARDS WORLD II

Anche questo mese, GamesRadar e Kalicanthus offrono ai lettori di Giochi per il Mio Computer una speciale promozione. Per approfittarne, vi basterà una rapida registrazione all'indirizzo **http://gamesradar.kalicanthus.it** (dove potrete scegliere fra numerosi titoli). Selezionando e attivando *Wizards World II* a partire dal 1 giugno, fino al 15 dello stesso mese, otterrete 75 WWM in regalo – si tratta della moneta presente nel gioco, necessaria per migliorare il vostro esercito. È proprio grazie a quest'ultimo che potrete sconfiggere le unità degli avversari, in un titolo basato su strategia e intuito. Non meno importanti saranno la gestione del castello e l'esplorazione dei dintorni, alla ricerca di mostri da affrontare.

Le novità dell'ultima ora, le voci di corridoio che filtrano dalle case di sviluppo, le immagini dei titoli più attesi appena giunte in redazione, questo e molto altro vi attende nel canale "Notizie" di Games Radar Italia, all'indirizzo www.gamesradar.it. Dal PC alle console, questo è il canale giusto per chi ha una sete insaziabile di notizie fresche, garantite dallo staff di GMC!

quando il gioco si fa duro

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** Nella versione **DVD**, **13 numeri** con soli **€ 77,00** invece di € **102,70**

Ogni mese per te

Su **Giochi per il Mio Computer** trovi ricchi Speciali, Anteprime imperdibili, succulenti Scoop sui **giochi più attesi** e tante, **tantissime prove**.

13 GIOCHI COMPLETI all'anno

Ogni mese, un **imperdibile GIOCO COMPLETO** scelto tra i titoli di **maggior successo**, per divertirsi sempre alla grande con il proprio PC.

13 DVD all'anno

Tutti i mesi, il **meraviglioso DVD** con **patch, Mod, shareware** e ancora più **demo giocabili.**

***Offerta valida fino al 14 giugno 2008**

i duri iniziano ad abbonarsi

con lo sconto del 25%

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano **13 imperdibili DVD** con un numero incredibile di **DEMO** e 13 **GIOCHI COMPLETI**! Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.

Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- **La rivista a casa tua quando esce in edicola!***
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 25%, praticamente 3 NUMERI GRATIS!**

I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

*** In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in 4 giorni lavorativi + quello di spedizione, Sprea Editori è fiduciosa di poter consegnare ai propri abbonati la rivista Giochi per il Mio Computer in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve cause di forza maggiore (terremoti, inondazioni, stormi di locuste, eccetera).**

La ricevuta del Conto Corrente Postale costituisce documento valido agli effetti contabili: conservala! Non rilasceremo nessun'altra quietanza. L'IVA è assolta dall'Editore.

COMPILA SUBITO QUESTO COUPON E INVIALO A:
Servizio Abbonamenti - Sprea Editori - Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI). Oppure via fax al numero: 02 700537672
Per informazioni o comunicazioni, scrivi a: customercare@sprea.it oppure invia un fax al numero: 02 700537672

COUPON DI ABBONAMENTO

DESIDERO ABBONARMI A

mi abbono per un anno a **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**
Pagherò solamente 77,00 EURO (13 numeri + 13 DVD). Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X la modalità con cui effettuo il pagamento.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

COGNOME NOME

E-MAIL DATA DI NASCITA G G M M A N N O

INDIRIZZO N°

C.A.P. LOCALITÀ

PROVINCIA TELEFONO

ALLEGO:

☐ Copia della ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Sprea Media Italy S.p.A.

☐ Assegno Bancario intestato a: Sprea Editori S.p.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

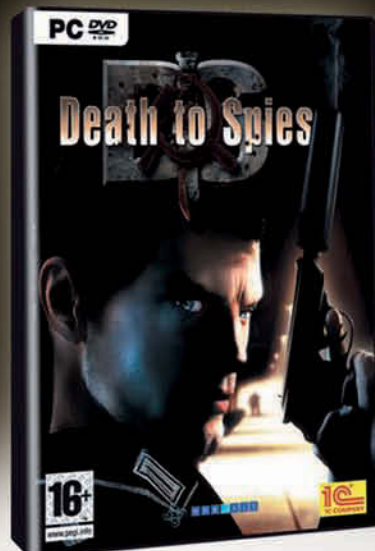
CARTA DI CREDITO: ☐ Tutte le carte del circuito CartaSì

N° | | | | | | | | | | | | | | | | SCAD. M M A A

FIRMA DEL TITOLARE:

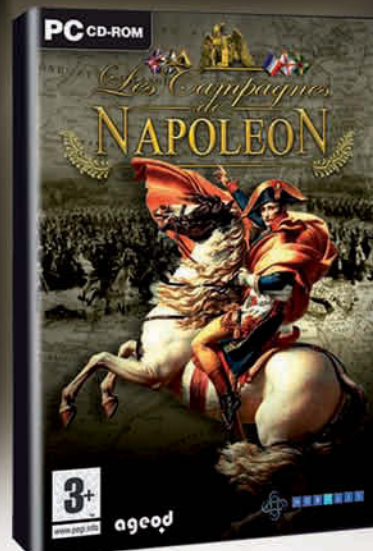
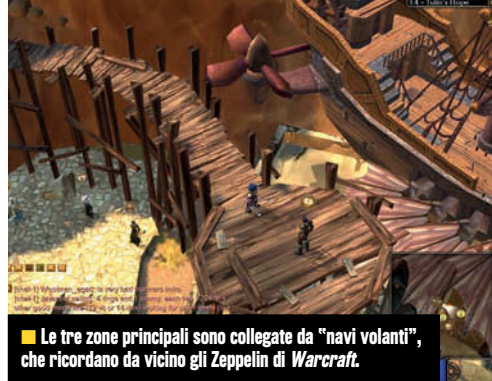
Offerta valida fino al 14 giugno 2008

L'abbonamento a Giochi per il Mio Computer partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.
Informativa ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. n. 196/2003
Ti informiamo che i dati raccolti saranno trattati, manualmente ed elettronicamente da Sprea Editori e resi disponibili agli incaricati preposti alle operazioni di trattamento finalizzate alla tua richiesta di iscrizione ai nostri servizi e per aggiornarti su iniziative ed offerte commerciali. Altresì ti informiamo che ai sensi dell'art. 7 del D.Lgs. sopraccitato, hai il diritto di conoscere, aggiornare e cancellare i tuoi dati, scrivendoci in qualsiasi momento. Nel caso tu non desiderassi ricevere comunicazioni commerciali da Sprea Editori o da suoi partner qualificati, segnalalo barrando la seguente casella ☐
Consenso. Attraverso l'invio del modulo, Il/La sottoscritto/a, letta l'informativa sull'utilizzazione dei miei dati personali, ai sensi dell'art. 23 del D.Lgs. 196/2003, presta il suo consenso al trattamento dei dati personali per le finalità indicate nell'informativa.

Le tre zone principali sono collegate da "navi volanti", che ricordano da vicino gli Zeppelin di *Warcraft*.

I Ciclopi sono la razza introdotta con l'ultimo aggiornamento.

ARTIGIANI A RACCOLTA

L'ultima patch ha introdotto numerose novità, fra cui il tanto atteso "crafting": si tratta semplicemente dell'artigianato, che permette di costruire una vasta gamma di oggetti. Gli elementi alla base di tutto sono gli ingredienti, reperibili esplorando il mondo di gioco e acquistabili presso appositi mercanti. Così come le abilità, anche questo sistema è suddiviso in tre diversi rami in cui spendere i punti guadagnati: Terran, Sylvan ed Ethereal. Starà a voi decidere in cosa specializzarvi; se imparare a costruire anelli e scettri (per fare un esempio), oppure lance e armature. Saccheggiando o acquistando le "recipe" (ricette, o piani di lavoro), potrete aggiungerle alla vostra lista, per poi forgiare il relativo oggetto.

I nemici arrivano letteralmente a frotte: eliminarli rapidamente regala grande soddisfazione.

ISTANTANEA SU: *MYTHOS*

- **Casa:** Flagship Studios
- **Sviluppatore:** Flagship Seattle
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, connessione a Internet
- **Internet:** www.mythos.com
- **Nei Negozi:** 2008
- **Perché aspettarlo:** Promette di catturare l'essenza di *Diablo*, grazie anche all'apporto di alcune importanti menti che lavorarono sotto l'insegna Blizzard North. *Mythos* non sarà un semplice clone: la sua struttura da MMORPG conterà su diversi elementi interessanti e originali.

MYTHOS

Fan e nostalgici di *Diablo*? Appassionati dei MMORPG? Leggete qui.

LA formula di gioco collaudata per la prima volta da *Diablo* ha avuto un successo così clamoroso, da creare un'inevitabile scia di "cloni", più o meno validi.

A una prima occhiata, *Mythos* potrebbe sembrare uno dei tanti titoli appartenenti a questa categoria, ma a un'analisi leggermente più approfondita si nota subito che la carne al fuoco è di ottima qualità. Ne abbiamo scritto per la prima volta in un'anteprima pubblicata diversi mesi orsono (sul numero 134 di GMC), e da allora il gioco ha subito un'evoluzione notevole.

Il concetto alla base di *Mythos* è riassumibile in una frase: una valanga di mostri da uccidere, segrete da esplorare e oggetti da collezionare. Pensate alle meccaniche di gioco che hanno decretato il trionfo di *Diablo*, unite alle opzioni di socializzazione tipiche dei giochi online di massa (come le gilde).

Potrete scegliere fra 3 diverse classi: Gadgeteer, specializzato in armi a lungo raggio, granate e altre diavolerie meccaniche; Bloodletter, il classico guerriero; e Pyromancer, maestro nel lanciare magie di vario genere. Grazie a un sistema di abilità strutturato ad albero, con tre rami principali in cui distribuire i punti guadagnati aumentando di livello, le classi offrono numerosi stili di gioco sostanzialmente differenti. Proprio a questo proposito, sono state introdotte anche due modalità selezionabili durante la creazione del personaggio: Elite e Hardcore. La prima propone un'esperienza più "difficile", con mostri dotati di maggior velocità e forza, un minor guadagno ottenuto vendendo gli oggetti ai mercanti, e l'impossibilità di azzerare i punti abilità assegnati. Hardcore, invece, porta il tutto all'estremo (come ben sanno i giocatori di *Diablo*): il personaggio può morire solo una volta, un po' come nella realtà.

"UNA VALANGA DI MOSTRI DA UCCIDERE E OGGETTI DA COLLEZIONARE"

La struttura di *Mythos* è basata su diverse mappe esplorabili (alcune di esse attivabili dopo aver ottenuto l'apposito oggetto da un mostro o un personaggio non giocante), tutte collegate fra loro tramite portali: ci sono, al momento, 3 grandi zone, ognuna dotata di una città principale e diversi piccoli "centri", presso cui incontrare gli altri giocatori e accettare missioni.

Con l'ultimo aggiornamento hanno visto la luce anche il tanto atteso PvP (giocatore contro giocatore), accessibile tramite un portale che conduce a una copia del mondo in cui combattere senza particolari restrizioni, e la possibilità di costruire oggetti.

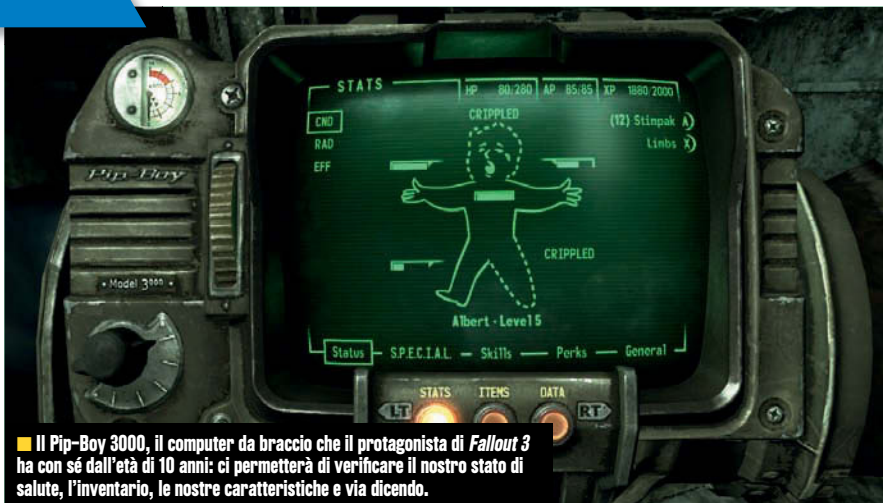
Mythos debutterà ufficialmente fra qualche mese e sarà completamente gratuito, con un negozio virtuale dove acquistare una particolare moneta (Ingots) che, insieme alla normale valuta del gioco, servirà per ottenere oggetti o elementi utili a personalizzare l'estetica dei personaggi. Gli Ingots potranno essere scambiati con tutti gli altri giocatori, entrando nell'inventario di chi non ha sborsato un centesimo (reale) e permettendo, quindi, un giusto equilibrio fra utenti "paganti" e non.

GIOCHI COMPUTER

SITO E BETA

Il sito di *Mythos*, www.mythos.com, è stato recentemente rinnovato. Potete consultarlo per vedere immagini aggiornate, leggere le ultime notizie o scaricare il corposo manuale – l'ideale per farvi un'idea dettagliata di cosa vi aspetta. Questo aggiornamento non è casuale: dopo mesi di beta test a numero chiuso, sta per essere lanciata una nuova fase in cui tutti potranno provare con mano il titolo sviluppato da Flagship Seattle. Non c'è ancora una data precisa e, forse, quando leggerete queste righe sarà già tempo di affettare mostri.

ISTANTANEA SU: *FALLOUT 3*

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Bethesda
- **Genere:** Gioco di ruolo/azione
- **Requisiti di sistema:** Per ora niente di ufficiale, ma una CPU 2 GHz con 1 GB di RAM e una scheda 3D 128 MB saranno il minimo per gustarselo a pieno, secondo noi.
- **Internet:** http://fallout.bethsoft.com/index.html
- **Nei Negozi:** Ottobre 2008
- **Perché aspettarlo:** Raccoglie il meglio di due mondi, ovvero l'incredibile eredità dei due fantastici primi episodi, un motore grafico da brivido e una software house "nuova", ma che ha già dimostrato, con *Oblivion*, di saperci fare.

Il Pip-Boy 3000, il computer da braccio che il protagonista di *Fallout 3* ha con sé dall'età di 10 anni: ci permetterà di verificare il nostro stato di salute, l'inventario, le nostre caratteristiche e via dicendo.

Il sistema di puntamento assistito permetterà di mirare a parti specifiche di più nemici contemporaneamente. In questi casi, la possibilità di colpire l'obiettivo sarà legata solo alle statistiche.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO, IN SENSO LETTERALE!

Fallout 3 è il primo videogioco – se la memoria non ci inganna – a far partire l'evoluzione del nostro personaggio dal momento in cui viene al mondo. In una sequenza davvero particolare, iniziamo il gioco vedendo la sala dell'ospedale della Vault 101, dove *nasciamo*. Una serie di domande, perfettamente inserite nello svolgersi della sequenza, determineranno il nostro sesso, il nome, la razza e l'aspetto del personaggio. Addirittura, secondo le fattezze che avremo scelto per l'alter ego, determineremo l'aspetto di nostro padre, uno dei protagonisti della storia di *Fallout 3*.

FALLOUT 3

La guerra non cambia mai, ma i videogiochi sì. Paolo Paglianti ha constatato l'evoluzione di uno dei titoli più attesi del 2008.

DOPO l'enorme successo ottenuto con l'eccellente *Oblivion*, Bethesda si è messa all'opera su *Fallout 3*, gioco di ruolo fantascientifico ambientato in un mondo post-apocalittico, dove la guerra atomica ha devastato quasi tutto ciò che l'uomo è riuscito a costruire nella Storia.

Basato sulle "regole" e sull'ambientazione dei primi due *Fallout*, usciti oltre dieci anni fa, *Fallout 3* si svolge sulla costa est degli Stati Uniti, nei dintorni di Washington D.C. (e vicino a dove vivono i programmatori di Bethesda). Il nostro viaggio nella nuova versione di *Fallout 3* inizia con la nascita del personaggio e con la definizione di alcune delle sue caratteristiche: Pete Hines, marketing manager di Bethesda, ci accompagna in un "tour" guidato, utilizzando dei salvataggi già pronti.

La prima tappa è il compleanno dei 10 anni del nostro alter ego: gli interni della Vault 101, il rifugio in cui siamo venuti al mondo e da cui – in teoria – non dovremo mai uscire, sono simili a un'astronave in stile Anni '60, con tubi che escono dalle pareti grigie e asettiche, enormi computer con nastri neri che sembrano scorrere perennemente, vetrate e paratie di metallo. Alla festa, sono presenti nostro padre e il nostro "mentore", che ci consegna il Pip-Boy 3000, un computer "da braccio" che, di fatto, sarà l'interfaccia di controllo per tutto il gioco, e che ci permette di visualizzare l'inventario, il nostro stato di salute, le nostre caratteristiche, e via dicendo. Le facce degli invitati non possono non ricordare *Oblivion*: l'aspetto è molto simile, anche se l'ambientazione è completamente diversa, persino nei movimenti un po' meccanici. Detto questo, è innegabile che il nuovo motore grafico di Bethesda sia assolutamente migliorato, con tonnellate di dettagli in più rispetto a quelli visti a Cyrodiil.

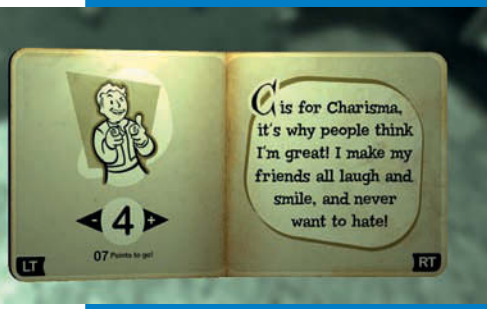
La prima sezione del gioco ha il duplice scopo di far conoscere al giocatore il sistema di controllo e di plasmare il personaggio a sua immagine e somiglianza. Ogni domanda, ogni risposta che darete in questa prima parte servirà a delineare il vostro alter ego. Mentirete spesso? Una volta nel vivo dell'azione, sarete abilissimi raggiratori. Dimostrerete coraggio e sprezzo per il pericolo? Le vostre caratteristiche e le abilità legate al combattimento saranno maggiorate.

Dopodiché, Pete Hines passa a un salvataggio nel selvaggio esterno sottolinenado: "Quando sarete usciti, sarete fuori. Non potrete più tornare dietro la sicura mega porta blindata della Vault 101". Ci troviamo in un cimitero di auto e ci sembra di scorgere un paio di modelli degli Anni '60. Giriamo l'angolo di una pila di carcasse e vediamo due umani combattere contro un povero cane. Invece che sparare all'impazzata, usiamo il VATS, ovvero il sistema di puntamento "assistito". Il VATS è ciò che rende *Fallout 3* un GdR e non un FPS: il gioco si mette in pausa e la visuale zooma sul nemico di fronte a voi. Secondo la vostra abilità con un determinato tipo di

UN MONDO DIFFICILE
Come in *Oblivion*, anche in *Fallout 3* è consentito modificare la difficoltà del gioco durante la partita: se incontrerete un nemico troppo forte, potrete abbassare il livello di difficoltà, eliminarlo (prendendo meno punti esperienza) e poi tornare al livello precedente. Sarà anche possibile salvare in ogni momento, tranne in alcune fasi dei combattimenti.

UN PERSONAGGIO S.P.E.C.I.A.L. (E)

Il vostro personaggio sarà "delineato" da una serie di attributi e di abilità. Le iniziali (inglesi) dei sette attributi formano la parola "SPECIAL", che dà il nome al sistema: Forza, Percezione, Resistenza, Carisma, Intelligenza, Agilità e Fortuna. Oltre a queste caratteristiche, conterete su decine di "perk", ovvero delle abilità peculiari che, spesso, hanno un effetto positivo e uno moderatamente negativo. Per il momento, Bethesda non si sbottona su questi "perk", ma nei precedenti *Fallout* erano presenti abilità come "saper uccidere in modo molto sanguinoso un nemico", quindi aspettatevene delle belle.

■ Durante le nostre avventure, troveremo un compagno di viaggio canino, che ci sarà utile anche per reperire cibo, armi e munizioni.

arma (si spazia dalle pistole alle mitragliatrici pesanti, ma nell'inventario post-atomico non manca il Fatboy, ovvero il lancia bomba nucleare tattica), potrete puntare su diverse parti del corpo dell'avversario, scegliendo per esempio di sparare alla testa tentando un colpo mortale, ma con una minor probabilità di colpirlo rispetto a quando mirerete a un'area più estesa.

Il VATS si rivela essenziale quando bisogna affrontare più nemici contemporaneamente, magari provenienti da diverse direzioni: mettendo in pausa, potrete spendere i "punti azione" per mirare alle gambe del primo, per fermarlo, poi agli occhi del secondo, per accecarlo e renderlo inoffensivo, e alle braccia del terzo, per disarmarlo. Nulla vi vieta di agire come se *Fallout 3* fosse un semplice FPS: tuttavia, anche sparando "normalmente", scoprirete che la vostra precisione aumenterà proporzionalmente al livello di esperienza accumulato. Ecco, quindi, che all'inizio sarà difficile colpire anche un gigante davanti a voi, mentre verso la fine del gioco riuscirete a compiere imprese degne di un cecchino. Tornando al cimitero di auto, con una rapida raffica di 9 mm, facciamo fuori i due sgherri, poi ci avviciniamo al cane. Diventerà un nostro amico, cui potremo chiedere di cercare e portarci armi, munizioni e cibo nelle vicinanze, contando sul suo fiuto infallibile. "In tutto il gioco, troverete un solo compagno di questo tipo, quindi dovrete pensare anche a proteggerlo. È piuttosto forte contro i nemici di medio livello, ma non è in grado di competere con quelli più grandi. Dovrete impiegarlo intelligentemente e non mandarlo allo sbaraglio", puntualizza Hines.

"IL VATS È CIÒ CHE RENDE *FALLOUT 3* UN GIOCO DI RUOLO E NON UN FPS"

Altro caricamento, altra sequenza: siamo in un edificio in rovina. I muri sono fatiscenti e si vedono i mattoni dietro la tappezzeria consunta dal tempo. Le armi sono molto ben caratterizzate e colme di dettagli: la mitraglietta che imbracciamo mostra parecchi "meccanismi", almeno un paio dei quali sono delle aggiunte post-atomiche. In questo edificio si aggirano i famelici Ghoul, esseri umani completamente rovinati dalle radiazioni e regrediti allo stato bestiale. I Ghoul vogliono farvi a pezzi, quindi meglio tenerli lontani o, meglio ancora, eliminarli. Entriamo in una stanza e, grazie al VATS, apriamo il fuoco contro tre diversi nemici, facendo saltare la testa a uno di loro (giureremmo di aver visto volare anche un occhio!). Quando il VATS agisce, la telecamera mostra in modo quasi "epico" gli attacchi. Hines ci tiene a precisare: "Stiamo ancora studiando come posizionare la telecamera in ogni sequenza: la persona che realizzerà questa parte del gioco è la stessa che ha disegnato la scena delle

FALLOUT PER COLLEZIONISTI
Non sappiamo quando esattamente *Fallout 3* uscirà, ma già da ora, Bethesda ha annunciato la "versione Collector". Il gioco verrà venduto, in questa versione, in una scatola metallica marchiata "Vault 101", che conterrà un artbook, un "dietro le quinte" su come è stato creato il gioco, e una riproduzione del "vault boy" - l'ormai mitico "simbolo" della saga.

FISICA E INTELLIGENZA

Fallout 3 utilizzerà una versione migliorata del motore di *Oblivion*: questo significa che sarà presente un sistema fisico, che governerà il comportamento dei corpi soggetti alle varie forze (di gravità, per esempio, oppure allo spostamento d'aria causato da un'esplosione). Al momento, è possibile far esplodere le auto sparando loro addosso, ma non demolire edifici con granate atomiche. Il motore include anche il sistema di Intelligenza Artificiale, che in *Oblivion* aveva raccolto qualche critica per non essere particolarmente evoluto: secondo il marketing manager di Bethesda Pete Hines, quello di *Fallout 3* sarà ancora più raffinato – non resta che aspettare l'uscita del gioco per verificarlo di persona.

Affrontare un Ghoul con armatura completa e mini gun è un piacere: se le vostre caratteristiche saranno sufficientemente elevate, lo farete a pezzi con poche raffiche.

Le opzioni disponibili nei dialoghi dipenderanno dalle abilità e caratteristiche del personaggio: se sarete abili mentitori, potrete raccontare le frottole più astruse e verrete creduti.

STORIA DI UN MITO

I primi due *Fallout*, realizzati da Black Isle sotto etichetta Interplay, erano semplicemente dei capolavori. Oltre alla grafica, che per i tempi era avanzatissima, erano dei piccoli gioielli di umorismo e giocabilità: ambientati anni dopo *Fallout 3* e sulla costa ovest degli USA (nella zona della California), narravano le peripezie di un eroe solitario che si avventurava fuori dalla Vault 13, prima alla ricerca di un oggetto necessario per salvare i suoi compagni, poi addirittura di un "meccanismo" in grado di far rinascere la Terra. Se ve li siete persi, e siete disposti a chiudere un occhio sulla grafica sicuramente un po' superata, vi consigliamo di provarli.

farfalle all'inizio di *Shivering Isles*". Splendida sequenza e promessa molto ambiziosa. Un Ghoul, in particolare, è del tipo "rilucente": sono creature che hanno assorbito così tante radiazioni, da poter rilasciare onde in grado di colpirci anche attraverso la tuta anti-Rad. "Se assorbirete troppe radiazioni, le vostre statistiche inizieranno a diminuire e giocare sarà sempre più difficile", aggiunge Pete. Vuol dire che potremo diventare un Ghoul, come in *Oblivion* si poteva finire nei panni di un vampiro? Hines sorride: "*Questo* non potrà accadere". Ma la scritta "corpi mangiati" in una delle schermate delle caratteristiche lascia qualche dubbio.

Ultima sequenza di questo breve viaggio nel mondo di *Fallout 3*: siamo nel National Mall di Washington D.C., una zona di monumenti prestigiosi, come il museo di Storia Americana e il Washington Monument. Nel mondo del dopobomba immaginato da Bethesda, l'area del Mall è un enorme campo di battaglia, con tanto di trincee e zone minate, su cui si affacciano gli scheletri degli edifici un tempo famosi e maestosi. Percorriamo qualche trincea, facendo saltare (letteralmente) la testa ai super-mutanti, grazie a una minigun – avete presente il mitragliatore a canne rotanti di Rambo? I mutanti sembrano abbastanza intelligenti: si nascondono mentre ricaricano la loro arma e se trovano a terra un pezzo di equipaggiamento migliore di quello attualmente in loro possesso, lo raccolgono e lo usano.

Dopo qualche trincea, giungiamo di fronte al Campidoglio, dove i super-mutanti hanno insediato la propria base. Nel momento in cui arriviamo, stanno combattendo contro degli umani, dei mercenari. Saggiamente, aspettiamo che lo scontro tra le due fazioni finisca, per poi far fuori i sopravvissuti dell'unità vincente. Estraiamo un enorme lancia granate, il FatBoy, e con un paio di bombe atomiche a corto raggio riduciamo al silenzio anche gli ultimi due super-mutanti. Pete Hines commenta dicendo che: "Ci sono diverse fazioni, nel gioco. Alcune sono davvero cattive, come gli Schiavisti, e se deciderete di fare affari con loro, il vostro karma penderà pericolosamente da una parte".

Dopo quest'ultima battaglia, il tour nelle lande desolate della Washington post-atomica si ferma. Presto, però, GMC tornerà dalle parti di Bethesda per indagare ancora meglio su ciò che ci aspetta in *Fallout 3*, che promette di essere divertente, profondo e giocabile come *Oblivion*.

GIOCHI COMPUTER

L'immancabile tutorial iniziale aiuta a comprendere le meccaniche di gioco.

Durante la fase di esplorazione, *Dofus* è più simile agli altri MMORPG.

CLASSI E LAVORI

Dofus offre una grande varietà di personaggi, ognuno dotato di profondi tratti distintivi, a partire dal semplice aspetto fisico fino alla classe e, quindi, alle abilità utilizzate in battaglia. La differenza fra il titolo di Ankama e i MMORPG tradizionali risiede proprio nella suddetta varietà: non si sceglie una razza e successivamente il ruolo, bensì un personaggio fra i 12 in totale, dall'arzillo vecchietto in grado di rallentare i nemici, fino ai Pandawa, veri e propri umanoidi dalle sembianze di panda, guerrieri capaci di... ubriacarsi per migliorare le proprie capacità.
Tutti i personaggi, inoltre, possono apprendere delle abilità lavorative, quindi diventare minatori, pescatori, taglialegna e molto altro ancora.

Il combattimento si svolge a turni, un sistema particolare per un MMORPG.

DOFUS

Il colorato mondo di *Dofus* parlerà italiano.

POCO meno di quattro anni fa, nel settembre 2004, veniva pubblicato in lingua francese *Dofus*, un gioco tanto curioso quanto originale.

Si tratta di un MMORPG tattico in due dimensioni, sviluppato completamente in Flash, che ha goduto di grande popolarità prima in Francia e poi, con l'avvento delle versioni inglese, tedesca e spagnola, in tutto il mondo. A oggi, il titolo sviluppato da Ankama vanta ben 6 milioni di giocatori, un traguardo notevole e segno di indubbie qualità. Ci sono buone notizie anche per il nostro Paese, giacché la versione italiana è in dirittura d'arrivo.

La storia che fa da sfondo alle vicende del gioco è centrata sui Dofus, magiche uova di drago che racchiudono grandi poteri. Scomparsi misteriosamente, hanno gettato nello scompiglio la provincia di Amakna, creando dissapori e, come se non bastasse, strani fenomeni: terre che spuntano dal nulla e creature bizzarre che nessuno aveva mai visto prima. Trovare queste uova e impadronirsene rappresenta l'obiettivo principale di tutti gli avventurieri.

"INDIVIDUATO UN NEMICO, BASTA CLICCARGLI SOPRA PER ENTRARE IN UNA SESSIONE DI COMBATTIMENTO"

Pur essendo un MMORPG, *Dofus* propone un sistema di combattimento a turni inedito per questo genere, e più vicino agli schemi di un gioco single player. Una volta individuato un nemico, infatti, basta cliccare su di esso per entrare in una sessione di combattimento, al di sopra di caselle che definiscono i movimenti del personaggio (e dell'avversario).

Sono presenti numerose abilità specifiche per ogni classe e tutte consumano Punti Azione, da gestire con sapienza in ogni turno, in quanto limitati e "preziosi". *Dofus* offre, inoltre, diverse opzioni "sociali", quali la classica chat, un sistema per commerciare con gli altri giocatori e il PvP (Player versus Player, giocatore contro giocatore). Ankama ha finora svolto un buon lavoro nell'aggiornare continuamente questo particolare MMORPG, implementando nuove regioni, mostri e altre caratteristiche che rendono sempre fresca l'esperienza di gioco.

Quando leggerete queste righe, il sito **www.dofus.it** sarà probabilmente già disponibile; se così non fosse, avrete comunque la possibilità di visitare le pagine in lingua inglese (**www.dofus.com**).

Dofus può essere scaricato e giocato liberamente, ma solo gli utenti paganti (si parla di pochi euro) godono di tutti i contenuti, come il PvP, la creazione di gilde, nessun limite di livello, i territori avanzati e altro ancora.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: DOFUS

- **Casa:** Ankama Games
- **Sviluppatore:** Ankama Studio
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** Macromedia Flash 7 plug-in, 150 MB HD, Connessione a Internet
- **Internet:** www.dofus.it
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Un MMORPG sviluppato in flash, con un sistema di combattimento a turni adatto ai giocatori più riflessivi. *Dofus* è un titolo originale e dotato di uno stile particolare, colorato ed evocativo.

TEMPO DI COMBATTERE

Se amate i GdR più riflessivi e un sistema a turni, *Dofus* potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa. Il combattimento, infatti, si svolge al di sopra di griglie suddivise in caselle, che riportano fedelmente la morfologia del territorio circostante. I turni durano un massimo di 30 secondi, durante i quali è consentito muoversi e usare abilità spendendo rispettivamente Punti Movimento e Punti Azione.

ISTANTANEA SU: S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

- **Casa:** Koch Media
- **Sviluppatore:** GSC Game World
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM
- **Internet:** www.stalker-game.com
- **Nei Negozi:** Fine agosto
- **Perché aspettarlo:** Il titolo originale aveva tutte le carte in regola per rivoluzionare il panorama stereotipato degli FPS, ma in parte ha mancato il bersaglio. Il team di sviluppo ucraino ha senza dubbio il talento necessario e, ora, l'esperienza per realizzare lo sparatutto che aveva concepito.

Il motore grafico di *S.T.A.L.K.E.R.* ha fatto un balzo in avanti, com'è possibile notare.

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Chi non desidera tornare, ancora una volta, a Chernobyl?

SHADOW OF STEAM

***Shadow of Chernobyl* ha venduto, finora, la bellezza di 1,65 milioni di copie. Per chi lo volesse acquistare in formato digitale, è disponibile sulla piattaforma Steam di Valve (www.steampowered.com).**

A volte, il mercato videoludico è strano. Prendiamo, per esempio, la travagliata vicenda di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*.

Lo sparatutto "radioattivo" di GSC Game World ha avuto una gestazione di oltre cinque anni prima di vedere la luce, un quinquennio in cui il progetto della software house ucraina ha cambiato più volte identità e nome. La trama ipotizzava una nuova e catastrofica esplosione nucleare nella centrale di Chernobyl e prendeva spunto dal celebre romanzo dei fratelli Strugatzki intitolato "Picnic sul ciglio della strada" (da cui è stato tratto anche un film dal titolo "Stalker").

Come sparatutto, il prodotto di GSC Game World avrebbe voluto distinguersi dalla massa di titoli che affollano ciclicamente gli scafali dei negozi, in virtù di una giocabilità piuttosto aperta e originale, un'ambientazione suggestiva e una trama appassionante.

Nonostante le ottime premesse, gli sviluppatori di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* non riuscirono a realizzare pienamente il proprio progetto: i troppi bug presenti (attualmente, siamo alla patch 1.0006), un'Intelligenza Artificiale altalenante e un motore grafico di "vecchia concezione" ne limitarono le indubbie potenzialità. Incredibilmente, la comunità mondiale di videogiocatori prese a cuore lo sfortunato caso dell'FPS di GSC Game World e a tutt'oggi, con cadenza quasi quotidiana, è facile reperire su diversi siti materiale di vario tipo (Mod, aggiornamenti grafici, mappe e miglioramenti generali). Insomma, la Grande Rete ha provveduto a infondere nuova linfa a un titolo che aveva generato, nel corso degli anni, aspettative un po' esagerate.

Per porre rimedio alla situazione e per ricambiare la passione dei fan, gli stessi sviluppatori ucraini hanno varato un'operazione di "restauro" della loro opera con l'atteso *Clear Sky*. Non potevamo, dunque, lasciarci sfuggire l'occasione di rivolgere una raffica di domande al senior manager di GSC Game World, Oleg Yavorsky.

Dopo il solito rincorrersi di voci, congetture e ipotesi, abbiamo finalmente una data di uscita ufficiale per il prequel di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*: si tornerà in azione il 29 agosto. Con i precedenti di questa software house non ci sarebbe da mettere una mano sul fuoco, ma sembra che i diciotto mesi di sviluppo stimati per realizzare questo "pacchetto" siano più che sufficienti, come ci ha confermato scherzando Yavorsky. Ma c'è di più. Quello che doveva essere un semplice aggiornamento si è via via trasformato in un progetto più complesso e ambizioso. Non solo costruzioni, ambientazioni, armi e personaggi inediti: da semplice add-on, *Clear Sky* è diventato un prodotto a sé stante, con una serie di novità che spazieranno dalla giocabilità alla veste grafica. "L'idea di produrre un prequel è nata quasi spontaneamente tra i ragazzi del team, dopo aver completato *Shadow of Chernobyl* ", ci ha detto Oleg Yavorsky. Infatti, c'erano troppe domande senza risposta nel titolo originale e GSC Game World si appresta finalmente a fornire le risposte tanto attese dai giocatori.

Il rinnovato sistema A-Life garantisce una migliore interattività tra il giocatore e i personaggi non giocanti.

La luce dinamica è un'aggiunta piuttosto significativa.

MOD CHE PASSIONE!

Il successo di *S.T.A.L.K.E.R.* è in parte dovuto al supporto della comunità internazionale: i Modder di tutto il mondo hanno "ridisegnato" il gioco proponendo parecchie idee originali e diversi aggiustamenti che hanno limitato i numerosi bug presenti in *Shadow of Chernobyl*. Il team di sviluppo ha continuato a pubblicare patch (attualmente siamo alla versione 1.0006) e ha diffuso un prezioso editor. Se siete alla ricerca di Mod, mappe, skin e quant'altro per *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*, vi consigliamo di cliccare sul sito **http://stalker.filefront.com/**

ZONA A ORE

L'originale *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* era composto da 18 missioni che coprivano ben 30 chilometri quadrati della Zona. Per completarlo, tralasciando obiettivi secondari e quant'altro, erano necessarie circa una trentina di ore di gioco. *Clear Sky* proporrà, invece, 12 missioni, per una stima di 20 ore di gioco.

L'obiettivo è di dare un quadro più particolareggiato sulla famigerata Zona e, al tempo stesso, introdurre alcuni importanti elementi nel mondo di *S.T.A.L.K.E.R.* "Mentre stavamo sviluppando *Clear Sky*, ci sono venute in mente una serie di buone idee da inserire in un ipotetico – per ora – secondo episodio. Sicuramente sarà un prodotto multipiattaforma, qualcosa di completamente rivoluzionario che ci impegnerà molto di più dell'annetto e mezzo richiesto per sviluppare *Clear Sky*. Per realizzare il gioco dei nostri sogni ci vuole molto tempo e ora abbiamo la tecnologia necessaria per farlo", afferma compiaciuto il simpatico Yavorsky.

L'originale *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* si proponeva tra gli appassionati di FPS come un gioco "alternativo", come nel caso dei finali multipli previsti dagli stessi sviluppatori. "In *Clear Sky*, il finale sarà unico, com'è possibile immaginare trattandosi di un prequel", puntualizza Yavorsky. Non si tratta, comunque,

"LA GUERRA TRA LE FAZIONI RAPPRESENTERÀ IL FULCRO DI QUESTA ESPANSIONE"

dell'unica innovazione prevista per quanto riguarda la trama. Infatti, non si giocherà con lo stesso personaggio del titolo originale. La trama si evolverà in modo tale che il giocatore sarà coinvolto – proprio malgrado – in eventi di portata globale che ruotano intorno alla Zona, e che lo forzeranno a inseguire il famoso Strelok (il protagonista di *Shadow of Chernobyl*), scoprendo una serie di informazioni su di lui.

Strelok è l'unico Stalker ad aver fatto tre viaggi al centro della Zona e a essere rimasto vivo, e *Clear Sky* è ambientato cronologicamente un anno prima degli eventi narrati in *Shadow of Chernobyl*. "Stiamo dando gli ultimi ritocchi alla sceneggiatura e siamo soddisfatti dal risultato finora ottenuto. Avrete qualche sorpresa quando scoprirete come ha avuto origine la catastrofe", aggiunge il producer. Non siamo riusciti a scucire altre preziose informazioni sulla trama, visto che Oleg si è mostrato piuttosto ermetico al riguardo.

La guerra tra le fazioni rappresenterà il fulcro di *Clear Sky*: il titolo, infatti, coincide con il nome di un nuovo gruppo che farà la sua comparsa nel gioco. Ci si troverà a indossare ancora i panni del mercenario e bisognerà cooperare e interagire con le altre fazioni in lotta. Chiaramente, il giocatore potrà progredire acquistando o entrando in possesso di nuove armi, artefatti e oggetti vari. Per rendere credibile il tutto, GSC Game World sta lavorando alacremente sull'Intelligenza Artificiale,

A-LIFE

Per gestire la guerra tra le fazioni e l'interazione tra il personaggio e i comprimari non giocanti, *Clear Sky* si affiderà ancora al sistema A-Life. Questa versione proporrà una gestione più dinamica e imprevedibile degli eventi, garantendo così al giocatore una maggiore immersività. Le fazioni saranno in lotta per il possesso del territorio, ma non solo: anche le risorse rivestiranno un ruolo chiave. La guerra verrà gestita in modo autonomo dalla CPU tramite il sistema A-Life, indipendentemente dalle scelte effettuate dal giocatore.

Il motore grafico X-Ray 1.5 in versione DirectX 10 fa una splendida figura.

PRIMA DI *CLEAR SKY*

Il team GSC Game World è stato fondato nel 1995, a Kiev, e ha sviluppato finora titoli quali le serie di *Cossacks* (I e II) e di *American Conquest*, oltre a *Heroes of Annihilated Empires*, *Alexander* e *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*.

Le coperture sembrano funzionare meglio, così come l'Intelligenza Artificiale dei PNG.

nota dolente del titolo originale: sono state aggiunte nuove tattiche di combattimento e un sistema di copertura più realistico per ogni fazione; i "personaggi non giocanti" sono in grado di lanciare granate coprendo una distanza maggiore, aggirano gli ostacoli e riescono a muoversi in modo più credibile in campo aperto. "Stiamo lavorando sodo per migliorare l'interazione e la coordinazione tra i PNG e il giocatore, e ogni gruppo avrà una propria base e potrà controllare diverse posizioni strategiche: spesso, sarà necessario un lavoro d'équipe per superare un determinato punto o per attaccare un certo edificio" ci conferma Oleg.

In base alla situazione, ci si potrà unire a una qualsiasi delle fazioni in lotta nella Zona. Per cercare un bilanciamento ottimale della giocabilità, i programmatori hanno continuato sulla strada intrapresa nel primo episodio con l'eliminazione dei veicoli: i nostri Stalker dovranno prepararsi alla maratona per spostarsi nella Zona? Rivolgiamo la domanda a Yavorsky, il quale ci risponde: "Uno degli aspetti meno convincenti di *Shadow of Chernobyl* erano i chilometri da percorrere da una parte all'altra dell'area di gioco. Abbiamo tenuto in considerazione le critiche che il pubblico e la stampa specializzata ci hanno rivolto e abbiamo studiato un sistema alternativo, con delle "guide" che permetteranno al giocatore di accorciare notevolmente il tempo degli spostamenti".

Le locazioni e le ambientazioni proposte in *Clear Sky* – com'è possibile ammirare dalle immagini pubblicate in queste pagine – sono suggestive e testimoniano il buon

Ci sono anche i rifugi, non preoccupatevi: che ne dite di questa specie di hangar?

La vegetazione sembra offrire diverse opportunità di riparo dalle attenzioni dei nemici.

IL MULTIPLAYER

I ragazzi di GSC Game World non si sono sbilanciati molto sul multiplayer, ma ci hanno confermato di essere al lavoro per risolvere i numerosi problemi che affliggevano il titolo originale (soprattutto il lag). I deathmatch in singolo o a squadre non erano affatto male, mentre il sistema per acquistare l'equipaggiamento necessitava di un miglior bilanciamento. Con l'aggiunta di mappe più grandi, mutanti, bot e modalità di gioco (si parla di una rivisitazione del classico Cattura la Bandiera), *Clear Sky* potrebbe rivelarsi piuttosto appetitoso.

lavoro svolto dai ragazzi di GSC Game World nell'aggiornare e potenziare il loro motore grafico (X-Ray 1.5). "Stiamo aggiungendo numerosi effetti per le DirectX 10, quali luci e nebbie volumetriche, effetti dinamici della pioggia e molto altro, ma non vi voglio rovinare la sorpresa. Allo stesso tempo, stiamo lavorando anche sulla versione DirectX 9, per avere convincenti effetti particellari, motion blur e qualsiasi altra meraviglia grafica", è quanto ci rivela Oleg. Il motore di *Shadow of Chernobyl* non si distingueva per la sua agilità, quanto piuttosto per una certa pesantezza, i continui crash e una insaziabile richiesta di memoria RAM. "Stiamo ancora ottimizzando il tutto, ma questa versione dell'X-Ray sarà molto più scalabile di quella precedente", ci comunica Yavorsky. Per giocare a *Clear Sky* sarà comunque necessario possedere un PC ben carrozzato, aggiungiamo noi. Concludiamo la nostra intervista chiedendo se ci sarà – finalmente – qualche volto femminile e qualche cameo sorprendente.

"IN *CLEAR SKY*, IL FINALE SARÀ UNICO"

Dopo aver abbozzato un sorriso, il senior producer di GSC Game World risponde: "Chissà quanti poligoni sarebbero necessari e quante animazioni dovremmo elaborare per creare delle dolci donzelle! A parte gli scherzi, la zona attorno a Chernobyl è troppo pericolosa e abbiamo preferito salvaguardare il gentil sesso, anche se il nostro reparto grafici si sarebbe sicuramente sbizzarrito a elaborare qualche malvagia mutante in bikini".

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *WORLDSHIFT*

- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Black Sea Studios
- **Genere:** MMOG/RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, Banda larga
- **Internet:** www.worldshift-game.com
- **Nei Negozi:** giugno
- **Perché aspettarlo:** Si tratta di un miscuglio di diversi generi videoludici, che alla fine potrebbe rivelarsi un titolo vincente. I ragazzi di Black Sea Studios hanno dimostrato il proprio talento con *Knights of Honor* (2004) e sembrano avere le carte in regola per bissarne il successo.

Per muovere le unità e per lanciare attacchi è stata predisposta un'interfaccia utente davvero funzionale.

Le ambientazioni di *WorldShift* sono molto suggestive.

SEMPRE IN SALVO!

Una delle caratteristiche più interessanti di *WorldShift* è il sistema di salvataggio: il gioco permette di salvare ogni partita (anche quelle "offline") sui server di Black Sea Studios, con un sistema di gestione che assomiglia a quello adottato da Steam di Valve. Insomma, vi basterà digitare il vostro nome utente e la password per continuare una qualsiasi partita di *WorldShift* su ogni PC dove è stato installato.

WORLDSHIFT

MMOG, RTS e hack'n slash: bastano tre sigle per fare un buon gioco?

LA sperimentazione è una strada che viene intrapresa spesso nel mercato videoludico globale, da sempre alla ricerca di "galline dalle uova d'oro".

La software house bulgara Black Sea Studios – che conosciamo già per il valido gestionale in tempo reale *Knights of Honor* (2004) – sembra avere le carte in regola per imporsi all'attenzione del mondo dei videogiochi con un interessante "ibrido" intitolato *WorldShift*. Si tratta di un gioco piuttosto atipico, caratterizzato da una miscela di generi che potrebbe rivelarsi a dir poco esplosiva e che ricorda da vicino titoli quali l'ottima serie *Spellforce* di Phenomic o l'interessante *Heroes of Annihilated Empires* di GSC Game World.

L'impostazione rimane quella tipica degli strategici in tempo reale, cui sono stati aggiunti molteplici elementi ripresi dai MMOG (Massively Multiplayer Online Game, i giochi online come *oGame*) e mescolando il tutto con un po' d'azione frenetica "hack'n slash", in stile *Diablo*, per intenderci.
WorldShift si presenta come un prodotto eclettico e con un look futuristico/fantasy decisamente accattivante. Per renderlo appetibile al grande pubblico è stata confezionata una robusta campagna single player che fungerà da allenamento propedeutico per la modalità multiplayer, il fiore all'occhiello del titolo di Black Sea Studios.

La trama di *WorldShift* non vincerà l'Oscar per la miglior sceneggiatura, ma adempie perfettamente al suo scopo: nel XXI secolo, un gigantesco meteorite (identificato dagli scienziati come lo "Shard Zero") ha colpito il pianeta Terra, diffondendo una misteriosa epidemia capace di seminare morte e distruzione, e di generare pericolose mutazioni genetiche. Per la razza umana non c'è stata alcuna via di scampo e i pochi sopravvissuti si trovano a sopravvivere in una delle cinque metropoli del pianeta. A 2500 anni dall'arrivo del meteorite, il pianeta è ormai suddiviso in "città stato" umane, tribù di mutanti e gruppi di alieni, i veri responsabili di questa alterazione. E in uno scenario decisamente post-apocalittico le tre fazioni si contenderanno la supremazia della Terra o di quel che ne rimane.
Le fazioni appaiono ben caratterizzate da un punto di vista estetico, anche se l'aspetto più importante da verificare è il loro bilanciamento nell'economia di gioco. L'esperienza in solitario presenterà una campagna composta da ben 18 missioni "non lineari" e promette di sbloccare artefatti e potenziamenti vari, per far evolvere i propri personaggi e cimentarsi, così, nel multiplayer online.

Sin dai primi istanti di gioco, è facile notare come il team di sviluppo si sia dato un gran da fare per proporre qualcosa di diverso dal solito canovaccio: in *WorldShift* non aspettatevi di trovare strutture (ce n'è una sola per razza) per creare unità e mezzi o di gestire risorse (ce n'è solo

Gli scontri tra unità difficilmente supereranno le 15/20 per volta.

LA TRADUZIONE

Non abbiamo avuto una conferma ufficiale, ma trattandosi di un prodotto distribuito sul suolo italiano da FX Interactive è molto probabile che *WorldShift* sarà completamente tradotto nella nostra lingua. Per quanto riguarda il prezzo, si parla di 19,90 euro.

LE UNITÀ UMANE

Black Sea Studios ha fornito informazioni dettagliate – per ora – solo sulla razza umana. Le unità base sono chiamate Trooper e sono assimilabili alla classica fanteria (sono in grado di lanciare attacchi a base di granate). Poi abbiamo i Ripper, delle unità robotiche utili per agli attacchi ravvicinati; a questi bisogna aggiungere dei robot d'assalto dotati di razzi e gli Hellfire, una specie di camminatori super equipaggiati. Un'altra categoria interessante è rappresentata dai Judge: si tratta di una versione più evoluta e potenziata degli stessi Trooper, con l'aggiunta di poteri psichici. Poi abbiamo gli Assassin, nella doppia versione "cecchino" e "scout". Infine, ci sono truppe specializzate nel riparare le unità robotiche e bioniche, ovvero i Technician e i Surgeon.

L'illuminazione dinamica funziona in modo efficace.

una). Il titolo di Black Sea Studios non risponde ai canoni dei classici RTS e, per esempio, prima di ogni partita il giocatore dovrà comporre la propria armata (come in un gioco di ruolo) che sarà capitanata da quello che possiamo definire un "condottiero". Ogni membro di questo "party" possiede delle abilità speciali, da potenziare (per esempio, entrando in possesso di oggetti particolari) nel corso del gioco: come in un vero GdR, ogni attacco andato a buon fine comporterà un incremento nelle statistiche delle proprie unità. L'aspetto strategico di *WorldShift* dipende esclusivamente dall'abilità del giocatore, che si troverà a gestire un ristretto numero di unità invece di eserciti "mastodontici" alla *Supreme Commander*. Quindi, niente strutture e niente risorse: solo voi e le fazioni nemiche da affrontare.
L'approccio – com'è facile intuire – si rifà molto ai MMOG che stanno

"QUINDI, NIENTE STRUTTURE E NIENTE RISORSE: SOLO VOI E LE FAZIONI NEMICHE DA AFFRONTARE"

spopolando in questo periodo, piuttosto che ai tradizionali strategici in tempo reale. Particolare attenzione è stata dedicata dai ragazzi di Black Sea Studios nell'elaborare una gestione delle abilità "alternativa". A prima vista, lo schema introdotto pare simile a quello già visto in passato. A un'analisi più approfondita, invece, ci si accorge per esempio della visione diversificata del classico "albero tecnologico". Le oltre 300 abilità presenti nel mondo di *WorldShift* potranno essere acquisite dal giocatore in differenti modi: abbattendo un particolare mostro di fine livello, dopo una vittoria in un match multiplayer o a completamento dell'intera campagna single player. Una volta acquisite, le skill potranno essere utilizzate in ogni successivo scontro: prima di scendere sul campo di battaglia, infatti, ogni giocatore sarà libero di selezionare tramite una griglia il tipo di abilità da gettare in mischia e si otterranno molteplici combinazioni. Vittoria dopo vittoria, si avrà accesso ad attacchi più devastanti e verranno così incrementate le potenzialità offensive e difensive delle proprie truppe. L'esito di una battaglia dipenderà da come un giocatore avrà distribuito queste abilità, tenendo in considerazione il tipo di nemico da affrontare. Oltre a un albero delle abilità primario, i ragazzi di Black Sea Studios ne hanno previsto uno secondario, solo per gli attacchi, basato sui cosiddetti "punti shard", che ci ha ricordato il sistema delle maestrie visto nella serie

FILEPLANET

Sul sito Fileplanet (www.fileplanet.com/promotions/worldshift/) è possibile scaricare la open beta di *WorldShift*, che vi permetterà di saggiare le molteplici modalità multiplayer del gioco. È necessario possedere un account a Fileplanet per scaricare il file.

Impartire ordini alle proprie truppe è molto semplice e la I.A. sembra rispondere positivamente.

3.000
Trovare un potenziamento particolare o una reliquia speciale si rivelerà fondamentale nel prosegue del gioco. Ci sono oltre 3.000 oggetti tutti da scoprire che faranno la vostra fortuna, soprattutto nelle partite multiplayer.

Gli effetti speciali in *WorldShift* ci hanno lasciato, in più di un'occasione, a bocca aperta.

INFINITE COMBINAZIONI

WorldShift permette di creare combinazioni pressoché infinite delle proprie unità: giocando con le abilità, sarete in grado di modificare a piacimento molteplici parametri, così da creare le truppe dei vostri sogni. Il controllo delle unità è quello tipico dei classici RTS: si selezionano e si impartiscono loro degli ordini.

Titan Quest di Iron Lore: per esempio, pagando un certo quantitativo di "shard" è possibile persino ridistribuire le proprie abilità in modo più equo.

Come abbiamo scritto in precedenza, il vero punto i forza di *WorldShift* è rappresentato dal multiplayer. Si parla di deathmatch classici con scontri a squadre (tre contro tre) e di una modalità cooperativa dove tre giocatori insieme potranno andare a caccia di mostri e di creature mutanti (la loro posizione di partenza cambierà costantemente) su mappe generate casualmente (alla *Diablo* per intenderci). Questa modalità è la soluzione ideale per prepararsi ad affrontare qualche scontro online, per impadronirsi delle meccaniche di gioco e per prendere confidenza con l'interfaccia di gioco, semplice e piuttosto intuitiva. Dopo aver saggiato *WorldShift* in multiplayer possiamo affermare che ogni razza appare ben caratterizzata anche da un punto di vista strategico ed è fondamentale conoscerne pregi, difetti e attacchi speciali, per gestire al meglio le poche unità che si hanno a disposizione (gli scontri vedono al massimo una quindicina di unità darsela di santa ragione). Non c'è dubbio che le missioni in cooperativa (senza aiuto è difficile battere i vari boss) si siano rivelate le più divertenti da provare: saccheggiare in gruppo o abbattere un gigantesco ragno è un'esperienza semplicemente esaltante.

Per quanto riguarda il comparto grafico, siamo rimasti favorevolmente impressionati dal motore di gioco e dalle ambientazioni suggestive proposte. Questo calderone fantasy/futuristico ci ha sorpreso con alcuni scenari impressionanti per qualità (si passa dagli aridi deserti a verdissimi boschi) e con animazioni ed effetti speciali degni di produzioni più blasonate. Anche il sistema dinamico di illuminazione funziona a dovere, così come tutte le altre chicche preparate. Il comparto audio si annuncia epico, con musiche cariche d'atmosfera e una colonna sonora dinamica, che sottolinea impeccabilmente ogni momento di gioco.

Dopo aver provato *WorldShift* per diverse ore, l'impressione che ne abbiamo ricavato è assolutamente positiva: la ricetta preparata dai ragazzi di Black Sea Studios è invitante, e non resta che aspettare il mese di giugno per gustarsela.

GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Survival Horror
- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Eden Games
- **Sito Internet:** www.centraldark.com
- **Data di uscita:** 28 giugno 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Eden Games ha sviluppato in passato soprattutto titoli di guida (e sicuramente l'esperienza accumulata sarà visibile in *Alone in the Dark*, nelle sequenze a bordo delle automobili): *Test Drive Unlimited* è il loro gioco di maggior successo. Al momento, oltre 100 persone stanno dando gli ultimi ritocchi a questo survival horror.

ALONE IN THE DARK

Tra poche settimane, arriverà il gioco che vi farà tornare la paura del buio. Paolo Paglianti affronta la sua mai dimenticata acluofobia per raccontarvi cosa troverete a Central Park, in una notte buia e tempestosa.

È buio. Ci troviamo all'interno di un palazzo che si affaccia su un parco inconfondibile, l'affascinante polmone verde di Manhattan: Central Park. Due malviventi ci rincorrono per ucciderci e le pareti sembrano prendere vita, percorse da enormi vene rossastre che, come serpenti demoniaci, le sbrecciano e le consumano con una velocità fulminante.

Questo è solo l'inizio dell'incubo di Edward Carnby, il classico eroe che si trova nella peggiore delle situazioni senza sapere neanche bene perché. In effetti, un motivo esiste: un filo conduttore che lega Carnby a misteri maligni di diversa origine e che lo ha già portato ad affrontare il Male, ma tanto, tanto tempo fa.

In *Alone in the Dark* prenderemo il controllo di un protagonista assolutamente spaesato, che arriva in una New York moderna completamente all'oscuro di ciò che sta accadendo. Il nostro compito sarà di guidarlo nel suo viaggio tra misteri e mostri nel centro della Grande Mela, scoprendo poco per volta chi o cosa sta trasformando Central Park in un canto dell'Inferno dantesco.

PALAZZO DI FUOCO

Inizialmente, dovremo esplorare un enorme palazzo, dove faremo la conoscenza sia con un gruppo di farabutti che ci vuole morti e sepolti, sia con le forze paranormali che paiono aver trovato un punto di accesso alla nostra realtà.

Vedere una parete che si apre letteralmente di fronte a noi, oppure una porta sventrata da neri tentacoli che ghermiscono il malcapitato delinquente di turno e lo trascinano verso una

LA STORIA DI UN GENERE

Chi gioca su computer da più tempo ricorderà i vari *Alone in the Dark*, usciti nella prima metà degli Anni '90, e tornati sui nostri monitor con un capitolo nel 2001 (*The New Nightmare*), anche se non perfettamente riuscito. Di fatto, il primo *Alone in the Dark* ha creato un genere, quello dei survival horror, che poi ha conosciuto il vero successo su console, con titoli come *Resident Evil* o *Silent Hill*, solo più di recente arrivati su PC. Nelle sue prime avventure, ambientate negli Anni '20, Edward Carnby era un attempato investigatore privato che aveva a che fare con i mostri della mitologia di Cthulhu. Nella sua incarnazione "moderna", è uno smemorato alle prese con gli stessi problemi (anche se non "firmati" Lovecraft) e con un fisico da fotomodello. Potenza del marketing?

SALVATAGGIO A PUNTI

Il sistema di salvataggio di *Alone in the Dark* permette di salvare la propria posizione solo quando si arriva alla fine di una "sequenza": i capitoli-episodi contengono cinque o sei "sequenze", per farsi un'idea di quanti punti-salvataggio saranno disponibili.

Meglio di MacGyver! Per creare un lanciafiamme, bastano una bomboletta spray e un accendino!

EDIZIONE DA COLLEZIONISTI

Come succede sempre più spesso, sarà prevista una versione "Collector's" di *Alone in the Dark*, che comprenderà la colonna sonora su CD, una statuetta in resina di circa 15 cm di Edward Carnby, un DVD con il "making of" e contenuti extra, un artbook e, ovviamente, il gioco completo.

Per eliminare i nemici permanentemente, dovrete trascinarli a contatto con le fiamme.

> "Tubi e parti di mobilio sono ottimi sistemi per ridurre alla ragione anche lo zombi più ostinato"

fine peggiore della morte stessa sono indizi che lasciano capire anche al giocatore meno attento come in *Alone in the Dark* non ci aspettino dei nemici tradizionali. In effetti, dopo qualche stanza e un'esplorazione relativamente breve, scopriamo che gli esseri umani "catturati" dalla forza maligna che ha avvolto il palazzo vengono prontamente trasformati in zombi senza volontà, decisi solo a farci a pezzi.

Per fortuna, Edward Carnby ci sa fare con le armi, siano esse pistole, fucili o improvvisate: tubi e parti di mobilio sono ottimi sistemi per ridurre alla ragione anche il Non Morto più ostinato, che però deve essere sempre finito con il fuoco. Le fiamme, d'altra parte, rivestono un ruolo fondamentale in *Alone in the Dark*, un po' come l'acqua in *Bioshock*. Ogni superficie delle ambientazioni, dai pannelli in legno del soffitto ai mobili, dalla moquette alle pareti, può essere incendiata: il sistema fisico assegna a ogni oggetto o parte della stanza in cui vi trovate un valore di "infiammabilità", che ha un effetto visibile nel gioco. Ecco, quindi, che alcune porte sprangate possono essere date alle fiamme; allo stesso modo, riuscendo a tenere sotto controllo il fuoco, potremo costruire una barriera invalicabile tra noi e la massa di zombi.

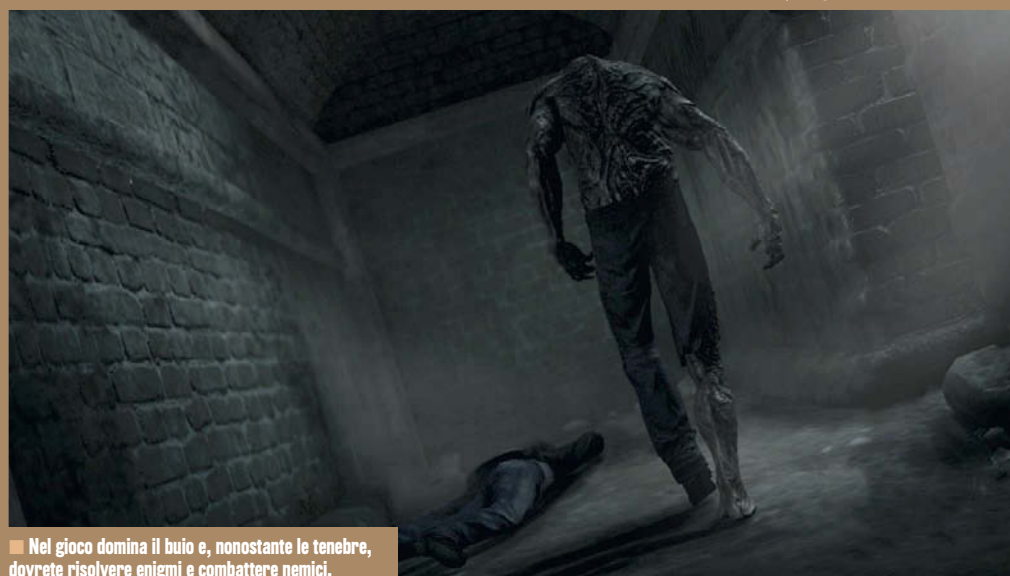
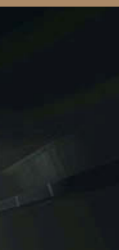
UN EDEN PER I PIROMANI

Sebbene la possibilità di dare fuoco a qualsiasi cosa sia interessante – è la prima volta che i programmatori affermano di aver creato un gioco in cui è consentito incendiare "tutto" – siamo rimasti colpiti dal fatto che sia sufficiente un minimo contatto tra gli zombi e le fiamme per causare la dipartita totale e finale dei primi: vengono letteralmente polverizzati in un secondo o due.

Le fiamme, graficamente, sono piuttosto convincenti, anche se nelle prime fasi di un "incendio", le "fiammelle" sono un po' troppo diradate. Il sistema fisico in generale, nonostante mostri dei tocchi di classe eccezionali, ha anche delle cadute di stile. Vedere un barile che rimbalza quasi come una palla da basket, in un gioco realizzato così bene, è un peccato e speriamo che Eden Games corregga questi errori nel tempo che manca alla finalizzazione di *Alone in the Dark*.

Molti enigmi che dovremo affrontare nei panni di Carnby si basano sul sistema fisico. Non solo potremo appenderci a una balconata e sfruttare il nostro peso per "dondolarci" e raggiungere una velocità sufficiente a saltare fino alla finestra successiva; capiterà anche di dover utilizzare un palo per spostare delicatamente un cavo dell'alta tensione che rende una pozza d'acqua una trappola mortale.

Un plauso speciale va ai programmatori per il sistema di controllo, che su PC è splendido. Il mouse controlla le azioni del protagonista e, secondo l'ampiezza e la velocità dei suoi movimenti, potremo ruotare più o meno velocemente l'oggetto che avremo in mano,

I programmatori hanno riprodotto fedelmente alcune locazioni di Central Park, compreso il museo.

Nel gioco domina il buio e, nonostante le tenebre, dovrete risolvere enigmi e combattere nemici.

ALONE IN THE CAR

Esplorando Central Park, come abbiamo scritto, è possibile entrare in una qualsiasi delle auto abbandonate ai margini delle strade. Il modello di guida è piuttosto semplice, ma un'opzione interessante permette al protagonista di sedersi sul lato passeggero, o addirittura dietro, per ispezionare il mezzo e trovare oggetti interessanti.

o sferrare un devastante colpo al nemico che avremo di fronte. *Alone in the Dark* è stato pensato anche per impiegare il joypad, che simula i movimenti del mouse e del protagonista con i due controller analogici. Un'alternativa interessante, anche se chi vi scrive continua a preferire l'accoppiata mouse e tastiera.

È inoltre consentito giocare in prima persona, tranne in alcune sequenze, in cui è necessario vedere il protagonista "immerso" nell'azione. Per esempio, Carnby spesso si troverà costretto ad appendersi a tubi fissati sul soffitto, oppure a saltare da una stanza all'altra – sono cose che capitano, quando il palazzo sembra essere posseduto dal male in persona.

La realizzazione grafica del gioco è semplicemente meravigliosa, a partire dai dettagli (come i volti dei personaggi), fino ai corridoi e alle stanze del palazzo. Da questo punto di vista, e considerando la massiccia presenza di fuoco e fiamme, è essenziale il sistema d'illuminazione dinamico, che grazie agli Shader 3.0 rende le luci e le ombre realistiche e convincenti. Anche le animazioni sono di ottimo livello. Edward potrà interagire con moltissimi oggetti (per esempio, spingendo un tavolo, oltre che distruggerlo a sprangate o dargli fuoco), e sia che trascini uno zombi tramortito verso le fiamme della giusta punizione, sia che corra inseguito da un'orda di famelici avversari, si muove in modo molto verosimile.

EDWARD "MACGYVER" CARNBY

La nostra sessione di gioco in anteprima ci ha poi mostrato un'altra sequenza, in cui Edward Carnby era nel cuore oscuro di Central Park. In questo caso, è l'oscurità ad avere un ruolo decisivo. Il parco è caduto nelle mani dei mostruosi Non Morti e bisognerà trovare il modo di muoversi al suo interno senza finire... tra le loro file. In questo frangente, abbiamo avuto una dimostrazione dell'adattabilità del protagonista: con una bomboletta esplosiva, un rotolo di adesivo e un piccolo distributore di panini su ruote, il nostro infaticabile alter ego ha costruito una splendida bomba infiammabile semovente, che poi è stata spedita in mezzo a un gruppo di zombi, finito "alla griglia" con enorme soddisfazione dei presenti.

In generale, il protagonista sarà in grado di interagire in modo intelligente con l'ambiente e con gli oggetti che troverà: facendo a pezzi un tavolo, potrà prenderne una gamba, darle fuoco e usarla come torcia o come arma contro gli zombi. Con un accendino e uno spray improvviserà un lanciafiamme artigianale. Davanti a un pad numerico che blocca una porta, potrà scoprire la combinazione (i tasti insanguinati sono quelli toccati dagli zombi in precedenza), oppure fracassare tutto e unire i cavi elettrici per far scattare il meccanismo. Ancora, sarà libero di cospargere i proiettili della propria arma con una sostanza incendiaria, e far sì che qualche

DA SOLI NEL BUIO

LUCE, MAESTRO!

In un gioco che ha per elemento centrale il fuoco, luce e ombra assumono un ruolo di primo piano, un po' come in *Splinter Cell*. Ecco, quindi, che il motore grafico di *Alone in the Dark*, forte degli effetti resi possibili dagli Shader 3.0, crea un'illuminazione splendida e realistica.

La stanza illuminata in modo "normale".

La stessa scena, ma con gli effetti Shader 3.0.

DA SOLI, MA IN ITALIANO

Atari ha curato il doppiaggio completo del gioco: i misteri di *Alone in the Dark* saranno completamente in italiano, parlato incluso.

Le fiamme potranno essere un ottimo alleato oppure un nemico spietato: la differenza la farete voi con le vostre azioni.

"Edward è anche in grado di salire su un'auto e mettersi alla guida"

colpo ben piazzato appicchi il fuoco anche allo zombi più coriaceo. Edward è anche in grado di salire su un'auto e mettersi alla guida: in realtà, non è solo la mappa circolare in alto a destra a far sembrare la sezione di Central Park una porzione ridotta di *GTA 4*. L'automobile è un metodo fantastico per spostarsi per le strade del parco, dato che consente di sbarazzarsi velocemente dei numerosi Non Morti presenti. Tuttavia, i mostri sono in grado di aggrapparsi a portiere e tetto, quindi occhio ai passeggeri indesiderati.

L'utilizzo della quattroruote non è solo un metodo facoltativo per raggiungere più velocemente i nostri obiettivi: in una sequenza memorabile, Edward Carnby sfreccia sulle strade devastate di New York, tra corsie che si sollevano a causa di un terremoto ultraterreno, aculei che appaiono dal nulla e vetture che volano da tutte le parti. La strada che abbiamo visto era unica, dato che ogni possibile deviazione era sbarrata da un ostacolo (sovrannaturale o meno), al punto che non era necessaria la mappa per capire dove andare. A ogni buon conto, è stata un'ottima corsa!

NEGLI EPISODI PRECEDENTI...

Finalmente, abbiamo scoperto cosa intendevano i ragazzi di Eden con "struttura a episodi". Chiariamo subito che, quando acquisterete il DVD di *Alone in The Dark* nei negozi, avrete tutto il gioco. Le avventure newyorkesi di Edward Carnby sono divise in "episodi" e "capitoli", un po' come – parlando di telefilm – una stagione di "Lost" o di "24" è articolata in "porzioni" di circa un'ora. In effetti, fin qui non c'è nulla di sconvolgente, dato che la maggior parte dei giochi è divisa in "atti" o "intervalli" (per citare *F.E.A.R.*).

La vera novità, che secondo noi farà parlare abbastanza, è che gli episodi saranno disponibili tutti subito: nulla vieterà di installare il gioco e iniziare dal quinto "episodio". Abbiamo chiesto i motivi di questa scelta, quantomeno bizzarra, a Nour Pollani, producer di Eden Games e in particolare di *Alone in The Dark*: "Finora, i videogiochi sono stati l'unico media a costringere l'utente ad attenersi a un certo percorso: noi abbiamo deciso di seguire l'esempio dei DVD. Quando ne comprate uno, potete scegliere subito da quale "capitolo" partire. D'altra parte, siamo sicuri che, come nessuno acquista la stagione di "24" o di "Lost" e si guarda l'ultimo episodio, così saranno pochi i giocatori che non seguiranno l'ordine cronologico dei capitoli".

A noi resta il sospetto che sia un sistema intelligente per evitare che qualcuno rimanga bloccato in un particolare punto del gioco. Se, alla fine di un "episodio", ci troveremo di fronte a un combattimento particolarmente impegnativo o a un enigma impenetrabile come il buio che ci circonderà, potremo decidere di saltare a quello successivo, perdendo solo una frazione della trama. Esiste, infatti, anche un

In Central Park, potrete muovervi liberamente: avrete persino una bussola, che ricorda quella di *Vice City*.

PIROMANI, ALL'ATTACCO

Ecco come ridurre in cenere un efficiente pezzo di mobilio. Si potrà dar fuoco a (quasi) tutti gli oggetti presenti nel gioco e questo significa che bisognerà stare molto attenti: una barriera impenetrabile per gli zombi potrà diventare una trappola mortale per il buon Carnby!

GIÙ LA PORTA!

Se una porta di *Alone in the Dark* non vorrà saperne di aprirsi, avremo diverse soluzioni, oltre alla ricerca della eventuale chiave. Per esempio, potremo darle fuoco, oppure tentare di abbatterla con un oggetto abbastanza resistente.

sistema di "riassunti" che, come nei telefilm, racconta cosa è successo fino a quel punto, nel caso in cui ce lo si sia perso. È una soluzione comoda e ottima per i giocatori meno esperti – speriamo solo che non siano molti a cadere nella tentazione di saltare troppo presto al capitolo successivo, magari alla minima difficoltà. Forse, anche per questo motivo non è previsto un "livello di difficoltà" per affrontare le 10-15 ore di avventura che avremo di fronte. Va detto che la sequenza finale sarà disponibile solo quando avremo risolto una percentuale cospicua del gioco – Nour Pollani ci ha anche svelato che sarà possibile "effettuare una scelta", anche se si è guardata bene dal rivelarci quale!

Parlando di media, la colonna sonora di *Alone in the Dark* è rimarchevole: le tracce audio, realizzate con l'orchestra sinfonica "Mystery of the Bulgarian Voices" (vincitrice del prestigioso premio Grammy), sono stupende e contribuiscono a creare un'atmosfera tesa e misteriosa, in cui da ogni angolo (ma anche dal soffitto) può spuntare un tentacolo pronto a tagliarci in due, oppure in cui l'amica che ci ha aiutato fino a quel momento si gira e mostra un viso completamente trasformato e distorto, segno che è caduta vittima del male.

Alone in the Dark ci ha convinto. È un survival horror focalizzato più sull'azione che sulla paura, in cui decideremo se sparare ai nemici oppure se dare loro fuoco con una bomboletta spray e un accendino. La varietà di ambienti è notevole, dagli stretti corridoi dei palazzi di fine secolo all'enorme Central Park (in cui sono state riprodotte molte delle "attrazioni" realmente esistenti), per finire con il Metropolitan Museum, ancora una volta protagonista di misteri e segreti. Non è da meno la ricchezza di enigmi e situazioni che dovremo affrontare. Bisognerà aspettare il 28 giugno per scoprire se *Alone in the Dark* manterrà tutte le promesse. E sono molte!

GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Creative Assembly
- **Sito Internet:** www.totalwar.com
- **Data di uscita:** 2009
- **Storia degli sviluppatori:** Creative Assembly può vantare, insieme a Paradox, il pregio di avere reso accessibili e interessanti i grandi momenti della storia del mondo. Rispetto ai giochi della società svedese, però, i titoli della serie *Total War* di Creative Assembly sono più orientati sulla manovra degli eserciti sul campo di battaglia e sugli scontri tra grandi armate, con una componente strategica più semplice, anche se efficace e raffinata.

GUERRA E TASSE

Un titolo divenuto così vasto, ma che desidera restare centrato sulle battaglie, necessita di qualche semplificazione sul piano "strategico" per il giocatore, ed è su questo aspetto che i progettisti stanno lavorando: "Il sistema dei governatori, in *Medieval II*, si è rivelato così valido, che abbiamo deciso di estenderlo anche a generali e ammiragli; se il giocatore si fida, potrà lasciare loro la decisione di reclutare truppe e ordinare la costruzione di navi, scaricando il capo della nazione da tale preoccupazione! Una delle idee che stiamo testando, invece, è quella di dividere la mappa in macroaree e, per esempio, di consentire al giocatore di prendere decisioni su vasta scala, come abbassare le tasse in tutte le province nordamericane; questo lavoro di bilanciamento sarà ancora lungo e non escludiamo opzioni per chi egualmente desidera controllare proprio *tutto*". Incidentalmente, il "secolo" di *Empire* sarà diviso in 200 turni di sei mesi, con un turno invernale e uno estivo, anche se queste definizioni assumeranno significati diversi in base alla regione geografica in cui ci si troverà.

REQUISITI DI SISTEMA?

Empire: Total War è ancora nel mezzo di una lunga fase di rifinitura, ma i responsabili di Creative Assembly ci hanno già fornito qualche anticipazione sui suoi aspetti tecnici. Innanzitutto, il loro obiettivo è di pubblicare un gioco in grado di "girare ottimamente su PC di fascia media". Il motore grafico sfrutterà le DirectX 9c, e i Pixel Shader 2.0, con (forse) l'opzione di impiegare le DirectX 10 in configurazioni che le supportano. Più interessante è il fatto che *Empire* è progettato per sfruttare le potenzialità dei processori con più core (un sistema munito di processore dual-core sarà, anche se non indispensabile, caldamente raccomandato). Inoltre, i campi di battaglia 3D si avvarranno di alcune soluzioni quali, per esempio, l'Ambient Occlusion, per accentuare il realismo negli effetti di illuminazione.

EMPIRE TOTAL WAR

Il Giappone feudale, l'antica Roma, il Medioevo europeo: i ragazzi di Creative Assembly hanno saputo farci rivivere la storia dell'uomo in quelle epoche ove i regni nascevano e cadevano sul filo della lama di una spada o sulla punta di una freccia. Ora, la serie *Total War* ci porta nell'era della polvere da sparo, in un periodo di luci, ombre, sangue e terre lontane, nell'attesa dell'arrivo di un certo "caporale corso". **Vincenzo Beretta** viaggia nel Sussex per saperne di più.

HORSHAM, nel Sussex occidentale, è una cittadina a circa un'ora di treno da Londra. Basse villette fiancheggiano larghi viali alberati, mentre ogni tanto, a lato di una piazza, si innalzano palazzi, chiese e torri del periodo medievale e rinascimentale perfettamente conservati.

Perfino nei pub e nei ristoranti si respira un'atmosferica unica da "old england", grazie alle stampe originali che promuovono le meraviglie del periodo vittoriano. "Horsham era al secondo posto nella classifica dei dieci migliori luoghi in cui vivere nel Regno Unito", scherzano i ragazzi di Creative Assembly, "ma poi ci siamo trasferiti qui, ed è scivolato al nono!". Di certo, in questo luogo si respira davvero la Storia con la "S" maiuscola e senz'altro la sede è appropriata per una società che della Storia ha fatto il proprio marchio di fabbrica. Siamo qui per vedere *Empire*, il nuovo titolo della serie *Total War* la cui lavorazione è stata tenuta, finora, sotto un notevole riserbo.

Empire coprirà il periodo storico che va dal 1700 al 1800 e si svolgerà su una mappa strategica che andrà dai Caraibi all'India. L'era dei moschetti e dell'espansione coloniale, dunque, ma non il periodo napoleonico a cui inizialmente si pensava. Ciò non significa che l'epoca dei lumi non sia stata greve di accadimenti degni di essere rappresentati. Eventi come la guerra dei Sette Anni, la grande guerra del Nord, le guerre franco-indiane", la guerra di indipendenza americana, la trasformazione della Russia in uno stato moderno, la rivoluzione industriale e l'espansione coloniale delle potenze europee verso le Americhe

La grafica sarà ancora basata sulle DirectX 9c, ma gli "effetti" del campo di battaglia saranno mozzafiato.

Il limite di "20 unità per parte" è stato scelto per mantenere le battaglie gestibili, ma ogni unità avrà molti più uomini.

Nebbia, neve, pioggia e altre condizioni locali avranno un impatto concreto su come le armi e le truppe si comporteranno in battaglia.

ESERCITI POCO "UNIFORMI"

Naturalmente, il periodo considerato da *Empire* è particolarmente amato e studiato da coloro che si dilettano di armi e, soprattutto, uniformi. Non c'è dubbio, quindi, che molti giocatori agonizzeranno se le spalline di un certo famoso reggimento di fanteria saranno rappresentate con un colore verde chiaro invece che con il corretto verde acqua. Creative Assembly ne è consapevole e accetta la cosa filosoficamente: "Il più grande problema con le uniformi, in questo periodo storico, è che spesso un'unità era di proprietà (morale, ma talvolta anche materiale) del suo colonnello, il quale di conseguenza ne decideva colori e insegne. Non speriamo, dunque, di rappresentare le centinaia di tipi di unità presenti in *Empire* correttamente fino all'ultima mostrina, ma è anche per questo che offriamo agli appassionati ancora più possibilità di 'moddare' il gioco. Una cosa, però, possiamo garantirla: le uniformi di questo periodo storico furono tra le più vivaci e variopinte che la storia ricordi e le battaglie di *Empire* mostreranno una varietà di colori impressionante. È un aspetto che, nelle battaglie di prova giocate durante il processo di sviluppo, ha lasciato incantati per primi noi sviluppatori".

"Combatteremo dalle giungle dell'India alle paludi della Louisiana"

e l'India, descrivono un secolo in cui l'Europa venne sconvolta da alcune delle contese e delle rivoluzioni più convulse della sua storia, riuscendo al tempo stesso a diventare "Universalis" e a porre la propria impronta in territori fino a quel momento remoti o sconosciuti.

La struttura di *Empire* rimane quella classica della serie, con una parte strategica in cui il giocatore, a capo di una delle nazioni dell'epoca, muove le proprie armate sulla mappa, conduce scambi diplomatici e commerciali e cerca di gestire al meglio gli aspetti economici del proprio impero. Il cuore di *Total War*, però, resta il momento in cui gli eserciti di due o più nazioni in guerra si scontrano e in *Empire* la cosa non cambia: fino a venti unità per parte, più alleati, si scambieranno fucilate, cannonate e baionettate su grandi mappe tattiche, fino a quando solo uno dei due imperi prevarrà.

Per quanto *Empire* cerchi di mantenere la maggiore verosimiglianza possibile, la tradizione di questa serie vuole che non vi sia alcun cammino già tracciato e che, una volta che i giochi hanno inizio, nel 1700, tutto diventi possibile. "Non è affatto detto che debba scoppiare una rivoluzione in Francia", specificano i progettisti. "Perché dovrebbe accadere, se tutto va bene? Magari, però, scoppierà in Inghilterra, mentre la Francia occuperà il Nord America e la Russia sarà la maggiore potenza coloniale in India!" Proprio per rendere ancora più marcata tale imprevedibilità, Creative Assembly è alacremente al lavoro su un nuovo modello di Intelligenza Artificiale, sia per la campagna strategica, sia per le battaglie tattiche. "Vogliamo un avversario computerizzato in grado di valutare obiettivamente le sue opportunità, e che non cerchi di seguire pedissequamente la Storia. Una Russia improvvisamente interessata all'India non è un'ipotesi assurda (in fondo, la ricerca di uno sbocco sul mare è un problema storico per questa nazione) e vogliamo che il computer se ne renda conto e cerchi di sfruttarla, se capiterà l'occasione!" In ogni caso, l'Intelligenza Artificiale di ogni fazione avrà una propria "personalità", che ne guiderà lo sviluppo. Con *Empire* entreranno in scena, per la prima volta nella serie, le battaglie navali. Non si tratta di un elemento accessorio aggiunto per rendere più interessante la questione del controllo dei mari, ma di un vero e proprio "wargame" che non sfigurerebbe se pubblicato come titolo a sé stante. Gli scontri tra due flotte terranno innanzitutto conto della regione geografica in cui si svolgeranno, con condizioni di mare, vento e tempo atmosferico appropriate, generate casualmente da "tabelle" apposite. Ogni "classe" di vascello, dalle grandi navi di linea, alle veloci fregate, ai pesanti mercantili, ha caratteristiche di manovrabilità individuali che non solo riflettono quelle storiche, ma che in alcuni casi possono risultare sorprendenti. "Alcune classi di navi", spiegano i progettisti, "non erano molto veloci quando ricevevano il vento di fianco o anche in poppa, ma potevano diventare sorprendentemente manovrabili e scattanti con un vento di bolina (ovvero quasi di prua), rispetto a vascelli con un comportamento più convenzionale. Essendo, in *Empire*, la manovrabilità di ogni singola classe ricostruita con cura, considerazioni come questa diventeranno fondamentali per vincere una battaglia".

Nel XVIII secolo, le cariche di cavalleria stavano per tramontare, ma avevano ancora una certa efficacia contro le truppe inesperte.

CAMBIAMENTI STORICI

Il supporto dato dalla comunità alla serie *Total War* attraverso i Mod non è solo uno dei più creativi e vivaci dell'intero panorama videoludico, ma è anche esplicitamente riconosciuto dai progettisti come uno dei più grossi punti di forza della serie. Per tale ragione, *Empire: Total War* sarà ancora più accessibile a coloro che intendono "plasmarlo" rendendolo più realistico, vasto o, addirittura, la base per situazioni storiche completamente differenti (come provano i Mod dedicati al periodo napoleonico o, addirittura, agli scontri tra le armate de "Il Signore degli Anelli" pubblicati per i precedenti capitoli). Per tale ragione, sia pure senza fare grosse anticipazioni al riguardo, Creative Assembly ha garantito che insieme a *Empire* verranno pubblicate utility che renderanno il lavoro degli sviluppatori dilettanti più semplice e, al tempo stesso, ricco di opportunità.

Le uniformi del XVIII secolo si distinguevano per i loro colori vivaci.

L'ETÀ DEI LUMI

Il XVIII secolo vide l'esplosione del pensiero scientifico, il trionfo della razionalità e la rivoluzione industriale, e tali concezioni iniziarono a dominare pressoché tutto – arte militare inclusa (in compenso, l'impatto della religione diminuisce e in *Empire* essa influenzerà soprattutto la stabilità interna e la diplomazia). Le nazioni più progredite iniziarono a studiare "scientificamente" non solo come produrre armi più letali con maggiore efficacia, ma anche il modo migliore di usare quelle già esistenti, riscrivendo da capo i manuali di combattimento e di manovra. Nelle battaglie tattiche, per esempio, il giocatore non potrà utilizzare schieramenti utili e particolari per le proprie unità fino a quando i teorici della sua nazione non ne avranno elaborate le basi. Sarà, dunque, perfettamente possibile avere armi migliori, ma essere battuti da un nemico più professionale, che ha imparato a muovere meglio le proprie truppe in battaglia. Lo sviluppo fu così rapido, che Creative Assembly pensa di includere nel gioco tecnologie che, nella realtà, apparvero intorno al 1820-1830, così da consentire alle nazioni che concentrano tutto su tali ricerche di non essere ingiustamente "tarpate" da una barriera posta arbitrariamente al 1800.

La ricerca tecnologica può naturalmente aiutare le flotte in mare, ma non solo a combattere meglio. "In questo periodo di scoperta scientifica e tecnologica, le marine di tutto il mondo iniziano a rendersi conto dell'importanza di fattori quali una corretta alimentazione per gli equipaggi, della necessità di effettuare con maggiore precisione il punto nautico per stabilire la propria posizione sulla mappa, o dell'opportunità di utilizzare coperture speciali per gli scafi, in modo da evitare incrostazioni di organismi marini o di altro tipo". Una nazione che raggiungerà questi conseguimenti tecnologici potrà quindi schierare flotte in grado di stare più tempo in mare e di spostarsi più rapidamente – qualità cruciali quando parte dei nostri interessi si trova oltre Atlantico o nell'oceano Indiano. Naturalmente, ora ai generali si affiancano gli ammiragli e la loro presenza in battaglia aggiungerà bonus al morale degli uomini e alla loro capacità di combattere.

Negli scontri navali, il giocatore potrà decidere, individualmente per ogni vascello, elementi come lo spiegamento delle vele (per esempio la "piena velatura" consentirà maggiore velocità e manovrabilità, ma renderà gli alberi più vulnerabili) e il munizionamento dei cannoni. Inoltre, zoomando la visuale su ogni vascello potremo vedere il suo equipaggio manovrare, sparare, andare all'abbordaggio e saltare in aria, cadere in acqua e morire quando colpito. E, sì, gli abbordaggi saranno accompagnati da animazioni appropriate di nemici che combattono per il controllo dei ponti.

Parlando di animazioni, per il momento *Empire* ne prevede circa 3.000 diverse, tutte realizzate con tecniche di "motion capture", mentre i progettisti non escludono di aggiungerne altre. "L'evoluzione scientifica delle tattiche di combattimento cambiava materialmente il modo con cui gli uomini si muovevano e imbracciavano le armi sul campo di battaglia", spiegano i progettisti. "Le forze di due nazioni potevano essere equipaggiate con moschetti simili, ma i soldati meglio preparati sapevano sia come schierarsi, sia come portare i loro fucili in modo da massimizzare il volume di fuoco, e le animazioni di *Empire* rifletteranno tutto ciò". C'è di più: per la prima volta, il gioco considererà non solo le condizioni climatiche del luogo in cui avverrà una certa battaglia, ma anche quelle *di origine* dei belligeranti. Per esempio, truppe nate e cresciute in Svezia saranno penalizzate nelle giungle dei Caraibi o nelle paludi della Louisiana; la soluzione sarà dunque quella storica: il reclutamento di truppe "coloniali" nate sul luogo e adatte a combattere in condizioni particolari. Ovviamente, le nuove mappe tattiche includeranno giungle, paludi, risaie e gli altri paesaggi tipici dei nuovi continenti.

La parte su cui Creative Assembly mantiene ancora un po' di riserbo è la campagna strategica, ma le informazioni a riguardo non sono mancate. "*Empire* prevede non solo la mappa più vasta mai creata per un titolo della serie, ma anche il maggior numero di fazioni mai apparso in *Total War*" (le prime voci parlano di una cinquantina). Tra esse, anche molte extraeuropee, come i vari imperi dell'India. "È sbagliato considerare le diverse fazioni indiane di questo periodo come popoli arretrati in attesa di essere sottomessi", sottolineano i progettisti. "Al contrario, sono tra i più ricchi del

LA FISICA DELLA GUERRA

Empire: Total War si avvarrà di un motore fisico estremamente sofisticato, progettato internamente da Creative Assembly: basta considerare il fatto che le traiettorie non solo di ogni palla di cannone, ma perfino di *ogni singola pallottola* verranno calcolate in tempo reale in base a fattori quali tipo di arma, vento, preparazione dei soldati che sparano e così via. Importantissima sarà la natura del terreno, con i proiettili che, su terreno duro, rimbalzeranno e rotoleranno anche in modo inatteso, aumentando la loro letalità. E non stiamo parlando solo delle palle di cannone, ma anche delle pallottole dei moschetti. Il gioco calcola perfino la possibilità che soldati inesperti (o particolarmente esperti...) sparino contro il terreno, causando un "effetto rimbalzo" capace di raggiungere comunque le linee nemiche ad altezza uomo. Tutto ciò non avverrà in situazioni di terreno fangoso, di neve e così via. Già che ci siamo, mai sottovalutare la pioggia: trovarsi con le polveri bagnate davanti a un'orda di primitivi armati di machete rischia di fare abbassare la cresta anche all'esercito meglio preparato – anche se, in casi disperati, ci saranno sempre le baionette. Infine, sebbene in modo leggermente più astratto, il motore di leggi fisiche calcolerà anche i danni ricevuti da unità che si siano trincerate all'interno di edifici: "Occupare una casa e sparare dalle finestre potrà sembrare una buona idea", dicono gli sviluppatori, "finché non ci si accorgerà che la propria unità è appena diventata un magnete per le cannonate".

La preparazione delle truppe e le tattiche ricercate "scientificamente" determineranno il volume di fuoco.

MAGNA MUNDI

La mappa strategica di *Empire: Total War* sarà la più vasta mai pubblicata per un gioco della serie e coprirà, oltre all'Europa, la parte orientale del Nord America, l'America Centrale e i Caraibi, mentre a Oriente si estenderà fino all'India. "Non raffigurerà il mondo intero", spiegano i progettisti, "e non ci saranno, per esempio, Cina o Giappone, ma sarà comunque bella grande". Per dare un'idea delle dimensioni, ci è stato raccontato come, nelle primissime versioni del gioco, occorressero cinque minuti per "scrollare" dall'estremo est all'estremo ovest al massimo livello di zoom. "Ovviamente, la mappa finale non sarà così, ma il giocatore si renderà conto che le fazioni più forti di *Empire* dovranno adattarsi in fretta al passaggio da una prospettiva europea a una globale". Per il momento non è noto se, oltre alla Grande Campagna, Creative Assembly preveda di includere nel gioco singoli scenari, come la guerra dei Sette Anni o la rivoluzione americana.

E NAPOLEONE?

Quando si diffuse la notizia che il prossimo titolo della serie *TW* si sarebbe chiamato *Empire* e avrebbe coinvolto flotte e moschetti, tra gli appassionati non vi fu dubbio che il grande condottiero francese sarebbe stato al centro degli eventi. Come abbiamo visto non sarà – ancora – così, ma, essendo la data finale il 1800, non vi è dubbio che parte del periodo storico coperto includa la campagna d'Italia con cui Napoleone iniziò a farsi notare. "Be', chi seguirà gli eventi che si svolgono in Europa durante gli ultimi anni del 1700 potrebbe notare un 'piccolo caporale' dalle caratteristiche particolarmente elevate che sta iniziando a distinguersi sui campi di battaglia", affermano i progettisti con tono allusivo. Alla nostra domanda se il periodo napoleonico potrebbe essere coperto dalla prima espansione (un po' come è accaduto in *Europa Universalis 3*), le uniche risposte sono state "top secret" e qualche strizzata d'occhio. Se Creative Assembly intende, in futuro, espandere *Empire: Total War* fino a includere le imprese del "piccolo caporale", o se pianifica, più in là nel futuro, un nuovo titolo completamente dedicato al periodo napoleonico resta ancora un mistero.

"Il gioco calcolerà gli effetti di ogni singola pallottola e palla di cannone"

gioco e militarmente schierano mitragliatrici, razzi e i famosi cannoni montati su elefanti – che possono apparire folcloristici, ma che in realtà rappresentano tra i primi esempi di artiglieria semovente. Storicamente, l'India venne occupata dagli Inglesi soprattutto grazie all'inettitudine dei suoi governanti e alla decadenza delle strutture istituzionali, che accettarono di trasferire buona parte delle loro responsabilità di governo ai nuovi arrivati, in cambio di una vita agiata e lussuosa. In *Empire*, il giocatore potrà cambiare questo stato di cose". Mettendo insieme le notizie raccolte, anche la componente navale assume improvvisamente una dimensione totalmente nuova, visto che il controllo delle rotte marine si rivelerà vitale per chi avrà imperi "oltremare". Il commercio (spezie, caffè, beni pregiati) sarà vitale non solo per fare soldi, ma anche per crescere come impero: controllare territori agricoli (come certe aree degli Stati Uniti meridionali) aiuterà l'incremento demografico. La grande novità della mappa strategica è che, ora, le fortezze e i centri urbani saranno non solo rappresentati sulla mappa nel luogo in cui si trovano, ma circondati dalle strutture civili e militari che vi avremo edificato. Sarà quindi possibile indirizzare i propri eserciti in modo da evitare i centri urbani veri e propri, ma attaccare le installazioni che ci interessano – magari per colpire la produzione economica del nemico e ottenere una vittoria per "strangolamento". La mappa sarà sempre suddivisa in "province" dotate ognuna di precise qualità geografiche, economiche e culturali, ma i movimenti degli eserciti (come in *Medieval II*) avverranno sempre "di pixel in pixel" (per usare l'espressione impiegata da Creative Assembly).
Le mappe tattiche saranno generate casualmente partendo dalle caratteristiche geografiche del "pixel" in cui avverrà lo scontro, unite a importanti strutture presenti nelle vicinanze. In *Empire* troveremo una grande lista di personaggi storici che potranno apparire e porsi al nostro servizio. "Non bisogna, però, dare le loro abilità per scontate.", avvisano gli sviluppatori, "Sarebbe poco realistico, per esempio, tenere duro e attendere che un certo Federico II appaia sulla scena europea per iniziare la nostra campagna di conquista". Al momento, l'ipotesi è di lasciare al giocatore la scelta se usare valori storici per i personaggi più famosi o se affidare al caso il talento dei vari personaggi. Parlando di questi ultimi, essi non saranno solo comandanti militari, ma saremo in grado di formare un "gabinetto" di ministri e consiglieri che ci assistano nella gestione dell'impero, magari con dei bonus. "Ci saranno personaggi come Newton... se sarete fortunati!" Creative Assembly ha voluto concludere il nostro incontro con queste parole: "*Empire: Total War* non sarà un'evoluzione rispetto ai giochi precedenti, bensì una rivoluzione. Ci saranno molte novità e profondi cambiamenti, incluse cose che la comunità ci aveva chiesto fin da quando pubblicammo *Shogun*, il nostro primo titolo". Per ciò che ci riguarda, quanto abbiamo sentito e visto è stato sufficiente a farci venire l'acquolina in bocca. È, dunque, con un pizzico di tristezza che abbiamo salutato la bella Horsham, e già soffriamo un po' al pensiero di dover aspettare fino almeno alla fine del 2008, quando *Empire: Total War* colonizzerà gli scaffali. GIOCHI COMPUTER

IL NUOVO FRONTE DELLA BATTAGLIA

"Corri, salta e spara": una volta, negli FPS online, era tutto qui. **Ma è ancora così?** Davide "Quedex" Giulivi indaga sulle ultime proposte di un genere che sembra non soffrire lo scorrere del tempo.

UNA mira eccellente e ottimi riflessi. Queste sono le due peculiarità che, da sempre, distinguono i vincitori delle arene degli FPS da chi è destinato a rimanere nelle zone basse della classifica. Due qualità capaci di stimolare le parti più primitive della corteccia cerebrale, ma spesso tacciate di non coinvolgere abbastanza le zone più nobili del cervello, quelle deputate allo sviluppo di strategia e intuizione.

Un'accusa un tempo ignorata dagli amanti degli sparatutto in prima persona online, che rispondevano ai critici non solo ricordando che lo scopo ultimo di un gioco è divertire e non fare esercizi di "brain training", ma anche chiarendo i meccanismi nascosti dietro il dominio di una mappa. In effetti, chi ha raggiunto un buon livello di agonismo in *Quake* e in *Unreal Tournament* sa bene che la vittoria in un duello richiede non solo alcuni colpi di railgun e cannone Flak ben piazzati, ma anche la capacità quasi inconscia di intuire il numero di munizioni rimaste all'avversario e di sincronizzarsi correttamente con la comparsa di power-up e punti salute. Un passo avanti, nello svelare la partita a scacchi nascosta dalle scie dei missili, si è avuto con l'arrivo di *CounterStrike*, in cui la coordinazione tra i componenti della squadra e la capacità di supportare il compagno caduto in un'imboscata sono importanti quanto il piazzamento improvviso di una bomba nel sito meno difeso dal nemico.

La fine del secolo appena passato ha salutato una più radicale evoluzione, con l'arrivo di titoli quali *Ghost Recon* e *Operation Flashpoint*. L'introduzione di veicoli utilizzabili in battaglie di grandi dimensioni e la nascita di differenti classi di combattimento hanno creato i presupposti per dei veri e propri generi nuovi, concretizzatisi con l'arrivo di serie quali *Battlefield* ed *Enemy Territory* e di alcuni Mod particolarmente "illuminati". L'impossibilità di vincere una partita in assenza di alcune classi all'interno della squadra ha avvicinato gli FPS alle meccaniche dei giochi di ruolo online, e reso le battaglie simili a macroscopici RTS in cui le forze in campo si coordinano autonomamente, senza essere guidate da un'unica entità pensante. Una transizione inevitabile, secondo alcuni, ma non del tutto ben vista da chi è ancora affezionato alla maggiore immediatezza dei primi titoli degli Anni '90. Secondo questi ultimi, la pura e semplice capacità di battere l'avversario grazie a una superiore abilità di fuoco e di movimento è stata sacrificata sull'altare della strategia, e in favore di un livellamento verso il basso della velocità, causata in parte dal desiderio di attrarre un maggior numero di giocatori e in parte dal proliferare delle conversioni da console.

Eppure, le ultime uscite hanno caratteristiche differenti, potenzialmente, in grado di soddisfare ogni diverso tipo di palato: nelle prossime pagine analizzeremo brevemente l'ultima ondata di recenti FPS multiplayer online, sviscerandone la natura e offrendo qualche consiglio ai neofiti che vedono le proprie incursioni nei server frustrate da avversari troppo feroci.

GIOCHI COMPUTER

SPARA COME MANGI

Ecco un veloce "dizionario" per comprendere tutti i termini utilizzati da chi vive di pane e railgun.

Headshot – Un centro perfetto alla testa del nemico, che solitamente porta alla sua immediata dipartita da questa valle di bit.
Spawn – Il punto da cui si "rinasce" dopo essere stati massacrati dal nemico. In molti giochi "moderni", conquistando posizioni avanzate della mappa di gioco, viene spostato in avanti il punto di Respawn.
Frag – Con Frag si intende l'abbattimento di un nemico. Secondo la leggenda, il termine deriva dal gergo utilizzato dai militari americani in Vietnam, con cui si definiva un colpo su un ufficiale incompetente. E a sparare non erano sempre i vietcong.
Capture the flag – Una delle modalità più vecchie e giocate online: in sostanza, bisogna rubare la bandiera al nemico e portala alla propria base. Nel contempo, invece del gesto dell'ombrello, meglio far saltare qualche testa a chi tenta di opporsi.
Rocket jump – Un'arte antica e mistica come il karate o il kung-fu, in cui il minimo gesto fa la differenza tra la vittoria e la morte. I "non-credenti" vi diranno che è solo sparare un razzo a terra per saltare più in alto, grazie alla sua esplosione. Ma non prestate fede a simili dicerie: c'è molto di più.
Achievment – Inaugurati da Microsoft su Xbox 360, sono "premi" che il giocatore può ottenere con imprese particolarmente brillanti o astruse, tipo uccidere 1.000 nemici con la pistola più minuscola del gioco. Nei giochi online, è particolarmente divertente ottenerli per bullarsi con gli amici. Su PC, esistono quelli di Games for Windows – LIVE (*Shadowrun*) e quelli di Steam (*Team Fortress 2*).
Deathmatch – La modalità più vecchia di tutte, ma la più giocata. Un'arena, dei giocatori e poche armi. Tutti contro tutti, chi elimina più concorrenti vince. Fosse così anche al supermercato, ci andremmo più volentieri.

■ **Max Giocatori:** 32 ■ **Veicoli:** 13 (8 terrestri, 5 volanti) ■ **Bot:** Sì ■ **Attività dei server:** Eccellente

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Railgun e Strogg in salsa strategica

■ Il Dark Matter Cannon è l'arma più potente di *ETQW*, ma ha tempi di ricarica molto lunghi.

IL capitolo iniziale della lunga battaglia tra la razza umana e i feroci Strogg, pur contemplando la presenza di forme prototipali di molte delle armi note ai "quaker", condivide ben poco dello stile di gioco tipico dei precedenti sparatutto di id Software.

Essere capaci di coordinare lunghe sequenze di rocket jump e ben piazzati colpi di doppietta serve, infatti, a poco nel titolo di Splash Damage, che premia soprattutto chi sa scegliere, di volta in volta, la classe più utile al raggiungimento degli obiettivi della squadra.

In *Quake Wars*, l'esercito alieno e quello terrestre non devono difendere astratti punti di controllo della mappa, ma completare obiettivi molto più pratici e tangibili, quali scortare il centro di comando mobile terrestre verso la piazzola designata o disabilitare i portali dimensionali utilizzati dalle truppe di invasione. Obiettivi che possono essere raggiunti solo se gli ingegneri riescono a riparare rapidamente il suddetto centro di comando (MPC) e se gli Agressor, la classe aliena equivalente ai semplici soldati, riescono a resistere all'incessante bombardamento nemico per il tempo necessario a piazzare dell'esplosivo su un generatore. Punti esperienza e onorificenze vengono ottenuti non tanto collezionando frag, quanto sistemando una torretta anti-uomo o anti-veicolo in uno dei punti chiave della mappa, liberando la zona dell'obiettivo con qualche parabolico colpo di artiglieria o posizionando un radar che riveli la posizione dei più silenziosi Covert-Ops. Grandi soddisfazioni possono essere poi ottenute guidando correttamente i veicoli a disposizione dei due eserciti: carri armati terrestri e massici mech, se ben sfruttati, possono martellare e respingere a lungo le incursioni del nemico, risultando più utili di qualsiasi tipo di torretta automatica; mentre i veicoli volanti, una volta padroneggiato l'instabile sistema di guida, possono decimare i rinforzi prima che giungano al fronte, giostrandosi tra rapide cabrate e l'impiego di falsi bersagli per evitare l'inevitabile arrivo di missili a ricerca di calore. I punti esperienza guadagnati sul campo si tramutano in una serie crescente di abilità, quali una maggiore velocità di disinnesco dell'esplosivo o di produzione di fluido Stroyent per i compagni, che hanno la durata di una campagna, ovvero di tre mappe consecutive. Nonostante gli sforzi spesi dallo sviluppatore nel bilanciamento delle classi, in alcuni ruoli è molto più semplice guadagnare punti esperienza, dato che la maggior parte degli obiettivi vede come protagonisti Constructor, Ingegneri, Soldati e Aggressor. Medici e Technician possono raccogliere ottimi punteggi creando punti di spawn e defibrillando i compagni di squadra caduti, ma è altrettanto facile per i Field-Ops neofiti passare interi turni a collocare pezzi di artiglieria che colpiscono sporadicamente l'avversario, o vengono sabotati ancor prima di sparare. Le capacità mimetiche dei Covert-Ops e degli Infiltrator risultano efficaci soprattutto nelle mappe Island e Ouskirts (dove è possibile difendere l'obiettivo colpendo alle spalle l'incursore avversario quando questi meno se lo aspetta), ma risultano poco pratiche quando il livello è denso di nemici pronti a cogliere i nostri movimenti. In *ETQW*, trovano posto anche scudi portatili di energia e jet pack personali, utili nel momento in cui si vuole aggirare il campo di battaglia per attuare tattiche solitarie. Ma è solo adeguandosi alle esigenze della squadra e sfruttando al massimo i veicoli che si ottengono vittorie e ottimi punteggi. Gli scontri corpo a corpo hanno la durata di pochi istanti e premiano soprattutto chi riesce a sorprendere l'avversario in una posizione sfavorevole, o sa dove piazzare proficuamente delle mine di prossimità. A riprova che, in questo *Quake* diventato adulto, l'esperienza prevale sui riflessi.

STATISTICHE ONLINE

Ogni colpo andato a segno, durante le partite online di *ETQW*, va a far parte dell'immenso database online riportante tutte le statistiche dei giocatori registrati. Un fiume di informazioni che non solo offre una giusta prospettiva delle nostre capacità rispetto al resto del mondo, o ai nostri amici, ma rende più facile salire di grado e ottenere onorificenze virtuali. Siti come **http://stats.enemyterritory.com**, abbinati a programmi quali GameSpy Comrade, Steam e Xfire, risultano particolarmente utili nel caso si desideri sfidare avversari di pari livello o creare clan composti da giocatori dalle caratteristiche eterogenee. Il passo ulteriore che ci auguriamo venga fatto riguarda la creazione di un sistema di "achievement" (obiettivi per il giocatore) di tipo standard, simile a quello proposto dai giochi che utilizzano lo standard LIVE di Microsoft, ma gratuito.

DESTINATO A

Chi ama coordinarsi con i compagni di squadra per completare rapidamente gli obiettivi, sacrificando le velleità personali, ma detestando le mappe troppo grandi o dispersive.

DIRETTAMENTE DA [GMC]KEVORKIAN, TRE CONSIGLI PER *ETQW*

1 – Mentre tutti sono impegnati nella battaglia, ricordate di catturare silenziosamente i punti di spawn più vicini all'obiettivo.
2 – Lanciate sempre una granata prima di avvicinarvi all'obiettivo. Eliminerete tutte le mine nei paraggi.
3 – Gli Oppressor dovrebbero sempre piazzare uno scudo tattico sul muso degli Hog, rendendo questi veicoli più resistenti ai colpi nemici.

■ **Max Giocatori:** 24 ■ **Veicoli:** No ■ **Bot:** No ■ **Attività dei server:** Eccellente

TEAM FORTRESS 2

Quando il sangue ha il colore dei cartoon

■ Un compagno protetto dal nostro raggio energetico potrà assorbire un gran numero di proiettili avversari.

SPARATE prima al medico. La regola più importante e sottovalutata, di quella che va considerata come la migliore trasmutazione commerciale di un Mod, può essere riassunta in poche parole.

D'altronde, tutto, in *Team Fortress 2*, è immediatezza e semplicità. Ci sono due modalità di gioco: la prima prevede la conquista progressiva di una serie di punti di controllo, ottenibile semplicemente posizionando per il tempo necessario uno o più componenti della vostra squadra nelle zone predefinite della mappa. La seconda non è altro che un "Capture the Flag" nascosto sotto le sembianze di una valigetta contenente informazioni dell'intelligence nemica. Così come i punti di controllo sono ben indicati da insegne, allo stesso modo la posizione della valigetta è indicata dal radar, nonché da una striscia di cartacce perse durante il trasporto. Identificare le caratteristiche delle varie classi disponibili non richiede maggiore sforzo: lo Sniper, con il suo fucile di precisione capace di collezionare headshot, ha le tipiche sembianze di un cacciatore di safari, mentre l'Heavy Guy, con la sua mitragliatrice a canne rotanti (amorevolmente chiamata Sasha), è il perfetto stereotipo del cattivo e massiccio russo proveniente dagli action movie degli Anni '80. L'aspetto longilineo dello Scout sottolinea la sua estrema velocità e fragilità nei confronti dei proiettili, come quelli esplosi dal bazooka del Soldato, una via di mezzo tra uno sturmtruppen dei fumetti e il classico sergente americano alienato da anni di disciplina marziale. In *TF 2,* la strategia lascia il passo a una buona coordinazione di squadra (la cui vittoria non è strettamente legata alla presenza di ogni tipo di classe), e all'abilità dei singoli giocatori, che troveranno nei loro ruoli una varietà tale da soddisfare qualsiasi gusto. Il velocissimo Scout, capace di aggirare il nemico e di eroderne lentamente l'energia a colpi di doppietta, verrà apprezzato dai quaker quanto il Soldato, il cui lanciarazzi ha ritmi e gittate talmente simili a quelli della controparte di *Quake 3,* da permettere degli spettacolari rocket jump. Chi preferisce supportare i compagni prediligerà il ruolo dell'Ingegnere, che utilizzando il metallo delle munizioni può costruire delle torrette antiuomo upgradabili con lanciarazzi, o posizionare dei congegni di teletrasporto indispensabili a chi vuole gettarsi rapidamente nella mischia. Anche la più feroce delle torrette può essere subdolamente danneggiata da una Spia, in grado di nascondersi dietro le sembianze di un nemico o, addirittura, di rendersi quasi del tutto invisibile per alcuni secondi. Completano il tutto un demolitore scozzese armato di granate esplosive al contatto o innescabili a distanza, un inquietante piromane armato di lanciafiamme (tanto letale, quanto limitato nella gittata) e un medico che può alimentare i punti salute dei compagni tramite un benefico raggio energetico. A speziare il gusto dell'azione sono le trovate quali il Critical Shot, che produce un maggior numero di danni e viene sparato quando si riesce a infilare una buona serie di uccisioni consecutive, o le icone che contraddistinguono la nostra Nemesi, ovvero l'avversario che è riuscito a ucciderci in tutti gli scontri diretti. Nonostante l'aspetto cartoonesco, l'azione di *TF 2* è appassionante e mai frustrante, soprattutto se si ha l'accortezza di uccidere il medico che alimenta l'energia dell'Heavy Guy o del Soldato di turno, prima di scaricare inutilmente tutte le munizioni su questi ultimi. Il gioco, poi, è uno dei primi a utilizzare gli "achievement" di Steam, una nutrita serie di riconoscimenti che vengono assegnati al giocatore capace di distinguersi sul campo collezionando, per esempio, 25 headshot come Sniper o abbattendo 10 avversari con la stessa torretta. Candidato a essere il miglior FPS dell'ultima generazione, *TF 2* offre una curva di apprendimento morbida, una longevità notevole e una giocabilità che premia gli esperti, ma non punisce eccessivamente i neofiti. Un titolo che dovrebbe risiedere in ogni hard disk.

DESTINATO A

Chi ama il gioco di squadra, ma non disdegna di gettarsi nella mischia con un rocket jump o di difendersi a colpi di velenose siringhe.

AGGIORNAMENTO COSTANTE

Mentre leggerete queste righe, una sostanziosa patch pubblicata da Valve dovrebbe avere arricchito *Team Fortress 2* di una nuova modalità di gioco, abbinata alla mappa GoldRush, in cui una squadra deve accompagnare un carrello pieno d'oro attraverso le zone difese dagli avversari. Ancor più promettente è l'inserimento di alcune armi sbloccabili da chi ha ottenuto metà o tutti gli "achievement" dedicati alla classe del medico. Le nuove armi raddoppieranno l'energia massima accumulabile dai compagni o, in alternativa, ridurranno il tempo di ricarica dell'ubercharge, che rende il commilitone assistito invulnerabile per pochi secondi. Valve valuterà la risposta dei giocatori e deciderà, in futuro, se creare delle armi sbloccabili anche per le altre classi.

DIRETTAMENTE DA [GMC]PAPE, TRE CONSIGLI PER *TEAM FORTRESS 2*

1 – Durante la "sudden death", gli ingegneri dovrebbero produrre prima di tutto dei Dispenser, in modo da non trovarsi a corto di munizioni.
2 – Le mine radiocontrollate possono essere spostate dai checkpoint a colpi di proiettile.
3 – La raccolta di un medipack estingue immediatamente le fiamme accese dai Pyro.

■ **Max Giocatori:** 32 ■ **Veicoli:** No ■ **Bot:** No ■ **Attività dei server:** Eccellente

CALL OF DUTY 4

La specializzazione del guerriero

■ Il mimetismo è una delle abilità migliorabili guadagnando punti esperienza.

LA saga di *Call of Duty* ha sempre offerto un comparto multiplayer di prima qualità, ma il quarto capitolo si è spinto oltre, arrivando a eclissare la pur ottima sezione single player.

Spostata l'azione nei campi di battaglia dell'era contemporanea, il titolo offre 7 modalità di gioco, centrate sul posizionamento di esplosivi e la distruzione di specifici obiettivi (Search & Destroy), la conquista e la difesa di alcuni punti della mappa (Domination e Headquarters) o il trasporto di una bomba nella base avversaria (Sabotage). Compiti non particolarmente originali, che però si fondono in modo eccellente con la possibilità di arricchire il proprio belligerante alter ego con capacità extra, sbloccate guadagnando punti esperienza sul campo. Dopo un sufficiente numero di vittorie, o dopo aver collezionato un consistente numero di frag, potremo avvantaggiarci della capacità di vedere le mine posizionate nelle vicinanze, o ridurre il rinculo della nostra arma principale. Chi ama sfruttare la peculiarità più nota di questo episodio, ovvero la possibilità di colpire gli avversari attraverso le pareti più fragili, preferirà munirsi dell'abilità Deep Impact, che eleva la penetrabilità degli oggetti più lontani, mentre i giocatori più vendicativi adoreranno la possibilità di svuotare un ultimo caricatore di pistola prima di tirare l'ultimo respiro. I punti esperienza guadagnati durante le battaglie non solo arricchiscono le decorazioni del giocatore in modo permanente, ma producono una varietà di soldati modellati sulle preferenze dei diversi partecipanti. Una personalizzazione che arriva a contemplare le classi di gioco e le armi: con abbastanza esperienza, infatti, è possibile scegliere delle specifiche combinazioni di fucili d'assalto, mitra leggeri e pistole, richiamabili a ogni respawn e arricchibili di lanciagranate, silenziatori, mirini laser e telescopici.

La conservazione dei punti guadagnati si riflette in campi di battaglia eterogenei, in cui a volte si muore per mano di un lento ma silenzioso nemico armato di MP5 che colpisce alle spalle, mentre in altri casi si viene investiti da un rapido corridore munito di fucile a pompa, che ha anche il cattivo gusto di abbandonare una granata innescata sul terreno. Tutto ciò inserito in un gioco in cui l'utilizzo del radar, indicante la posizione dei nemici che hanno appena fatto fuoco (a eccezione di quelli muniti di specifica abilità stealth), e la precisione di fuoco contano moltissimo e permettono di ottenere bonus particolari per chi riesce a infilare una serie di uccisioni consecutive, quali il passaggio di un bombardamento aereo o l'arrivo di un elicottero che automaticamente sparerà a tutti i nemici visibili in campo aperto. *CoD 4* premia l'esperienza di chi conosce a memoria le mappe e sa dove si possono appostare i più pericolosi cecchini, e dove è più utile confondere l'avversario lanciando una granata al fosforo. Di conseguenza, un paio di giocatori ben affiatati e in contatto tramite la chat vocale integrata nel motore di *CoD 4*, possono tenere in scacco un'intera squadra di avversari poco coordinati, dando vita a momenti decisamente epici di strenua difesa dell'obiettivo. Se a questo si aggiunge l'eccellente ritmo delle classiche modalità Team DeathMatch e CTF, si ottiene un titolo che fonde in modo esemplare tattica e azione, candidato a diventare il vero erede di *CounterStrike*.

MAPPE E TELECAMERE

Oltre a vantare una spettacolare "Kill cam", che riproduce la morte del giocatore dal punto di vista dell'uccisore (rivelatoria di quanto spesso siano imprecisi i colpi da noi sparati durante la frenesia di un duello), *CoD 4* gode anche di un protratto supporto da parte di Infinity Ward, che nel momento in cui leggerete queste righe dovrebbe avere reso disponibili quattro mappe aggiuntive. Creek, Broadcast, Chinatown e Killhouse: le nuove arrivate offrono una miscela di azione all'aperto, adatta ai cecchini, e di scontri ravvicinati in cui l'unica copertura è offerta da fragili scrivanie e monitor. Un vero incubo nei server Hardcore, in cui la morte sopraggiunge veloce dopo solo un paio di proiettili.

DESTINATO A

Chi vuole distinguere il proprio stile di gioco da quello degli avversari, e desidera cimentarsi con pregi e difetti delle armi più moderne.

DA [GMC]NEON, TRE CONSIGLI PER *CoD 4*

1 – L'abilità Stopping Power fa sì che i colpi degli cecchini diventino istantaneamente letali.
2 – Se due compagni di squadra attivano Radar ed elicottero contemporaneamente, quest'ultimo otterrà un numero di frag molto più elevato.
3 – Nei server più affollati, attivate l'abilità Martydrom: la granata da voi lasciata avrà più probabilità di fare danni.

SHADOWRUN

L'outsider abbandonato al suo destino

- **Max giocatori:** 16
- **Veicoli:** No
- **Bot:** Sì
- **Attività Server:** Discreta (Buona per gli abbonati Live)

Responsabile della chiusura di un intero studio di sviluppo interno a Microsoft, e accusato di aver "rovinato" il nome abbinato ad alcuni classici giochi di ruolo degli Anni '90, *ShadowRun* è noto per essere stato il primo (e unico) gioco cross-platform tra PC e console, ed è stato accolto piuttosto freddamente da critica a giocatori. Eppure oggi, a distanza di mesi e a discapito di un supporto ormai totalmente assente (che si rifletterà nella mancanza di nuove mappe), il titolo di FASA Studio continua a divertire il manipolo di giocatori che si cimenta in questo FPS in cui le classi lasciano spazio alle classiche razze fantasy. Dopo aver scelto tra i robusti Troll, capaci di assorbire una grande quantità di piombo, i veloci Elfi, gli sfuggevoli Nani e gli equilibrati Umani si può, in *ShadowRun*, dotare il proprio alter ego di abilità magiche quali un rapido teletrasporto e una ridotta telecinesi (utile a rispedire al mittente le granate) o di un ricco campionario di gadget tecnologici quali alianti, potenziatori di riflessi (utili nel caso si desideri deviare i proiettili in arrivo a colpi di katana) e visione ai raggi X. Il tutto corredato da sementi magiche in grado di produrre istantaneamente alberi distributori di punti salute, evocazione di aggressivi demoni personali e ripristino delle energie vitali nei compagni già abbattuti, in un tripudio di soluzioni per ribaltare anche la più disperata delle situazioni. Le poche mappe concentrano la loro azione intorno al manufatto, che similmente alla classica bandiera deve essere trasportato nella propria base o in quella ben meno raggiungibile degli avversari. Le poche modalità di gioco disponibili non inficiano, però, la godibilità di un gioco che oggi, proposto a prezzo ridotto, dovrebbe essere attentamente preso in considerazione da chi desidera aggirare l'avversario a piccoli balzi extradimensionali, intrappolarlo in una fitta maglia di cristalli o evitarne i proiettili trasformandosi in una impalpabile nuvola di vapore. Un acquisto consigliabile, soprattutto a chi già possiede un abbonamento LIVE, e potrà di conseguenza entrare nei tanti server animati dai proprietari di Xbox 360, conquistando i tanti "achievement" generati da Microsoft.

DESTINATO A

A chi ama acquistare magie e tecnologie a ogni turno di gioco, per distribuire morte in forma variegata.

UNREAL TOURNAMENT 3

L'ultimo esponente dell'antica arte

- **Max giocatori:** 32
- **Veicoli:** 15 (10 terrestri, 5 volanti)
- **Bot:** Sì
- **Attività dei server:** Buona

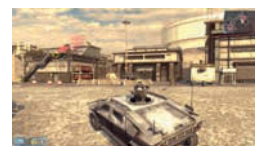
Fedele ai suoi predecessori, il terzo capitolo della serie di Epic Games non contempla classi o abilità differenziate. A distinguere i partecipanti allo scontro, oltre alle accentuate differenze somatiche, è esclusivamente l'abilità di evitare con un rapido passo laterale il missile in arrivo, mantenendo, nel contempo, il mirino ben fermo sull'avversario. Gli elementi di innovazione sono rappresentati da una modalità di gioco che prevede la conquista progressiva di alcuni nodi energetici e da un cospicuo numero di veicoli, tra cui torreggianti tripodi alieni, navicelle che saettano rasoterra falcidiando il nemico, lenti corazzati dall'enorme potenza di fuoco e indefinibili mezzi ragneschi capaci di trasformarsi un veloci sfere rotolanti. Un comparto indispensabile nelle mappe CTF più grandi, percorribili anche grazie allo skateboard antigravitazionale in dotazione a ogni giocatore, che mitiga (ma non nasconde del tutto) il nucleo centrale dell'azione: quello frenetico e viscerale che da oltre un decennio lascia pochissimo alla riflessione. In *UT 3*, la vittoria si conquista a colpi di combo del fucile Shock, rubando il tempo all'avversario che sta puntando un trittico di missili contro di noi o inondando il nemico di plasma mentre si proietta in volo con un doppio salto. Il ritmo di respawn risulta elevatissimo negli scontri Deathmatch, ancora oggi impreziositi dalle esclamazioni di un commentatore esterno che sottolinea la nostra "inarrestabilità" nel momento in cui collezioniamo una lunga serie di uccisioni consecutive. I neofiti hanno nelle navicelle volanti e nei corazzati più robusti la propria chance di risultare incisivi negli scontri, ma l'esito delle battaglie è deciso da chi, da un decennio, mastica pane e frag.

DESTINATO A

Chi trova ancora appassionante la meccanica di gioco proposta da *UT* sin dal 1999.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Scontri su larga scala

- **Max giocatori:** 64
- **Veicoli:** 14 (8 terrestri, 6 volanti)
- **Bot:** No
- **Attività dei server:** Discreta

Primatista nella difficile arte di fondere le meccaniche dei giochi di ruolo e l'azione degli FPS, il titolo di Kaos studios è senza ombra di dubbio quello con la maggior impronta strategica tra quelli qui trattati. Le arene del gioco, pronte ad accogliere fino a 60 giocatori contemporaneamente, vedono i rappresentanti delle due fazioni suddivisi in classi, ma anche in differenti ruoli: cecchini, fanteria d'assalto, addetti alla distruzione dei veicoli e agli scontri ravvicinati partono, sin dall'inizio, con armi e munizioni adatti al proprio compito, ma si specializzano in mansioni più eterogenee, quali richiamare il supporto aereo, controllare droni volanti utili per spiare i movimenti nemici e piazzare apparecchiature EMP. Conquistando i checkpoint presenti in tutte le mappe, o distinguendosi in fase di supporto ai compagni, le risorse disponibili a ogni ruolo migliorano rapidamente, offrendo droni più stabili e dotati di missili, cannoni Vulcan liberamente indirizzabili e devastanti, o onde elettromagnetiche capaci di disabilitare comunicazioni e veicoli avversari. Le risorse più evolute, ottenibili piuttosto rapidamente dai giocatori più preparati, non vengono purtroppo conquistate in modo permanente. Una scelta probabilmente legata al desiderio di non sbilanciare le squadre sin dalle prime fasi dello scontro, ma che si riflette anche nell'assenza di una classifica permanente che testimoni l'abilità di chi si distingue in battaglia. La presenza di un'unica modalità di gioco, in cui bisogna sempre occupare e difendere dei checkpoint in modo da conquistare terreno, far arretrare il nemico e creare punti di respawn vicini all'azione, è compensata dalla variegata natura delle mappe (alcune delle quali di dimensioni notevoli) e dalla presenza di 14 veicoli, tra cui si distinguono jet e cingolati antiaerea. *Frontlines* offre, insomma, una valida alternativa a *Battlefield 2142*, e premia sul campo gli utenti magari non infallibili con il mirino, ma capaci di guidare inosservati un piccolo drone esplosivo sui terreni più impervi, o dotati di buon tempismo in fase di bombardamento aereo.

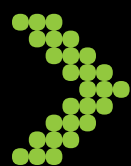
DESTINATO A

Chi ama specializzarsi in un determinato ruolo e coordinarsi attentamente con il resto della squadra, osservando la situazione della battaglia.

REGALI IN ARRIVO

Nei prossimi mesi, il panorama degli FPS si arricchirà di due titoli scaricabili gratuitamente. Il primo, *Battlefield Heroes*, dovrebbe riprodurre le meccaniche tipiche della serie di Electronic Arts in un'interfaccia semplificata e in pieno stile fumetto, pensata per attirare l'attenzione dei giocatori occasionali in un Capture The Flag visto in terza persona. id Software è invece al lavoro su *Quake Live*, che dovrebbe essere decisamente simile a *Quake 3* per quanto riguarda il gameplay e l'interfaccia, avviabile tramite browser. Entrambi i giochi verranno finanziati dalle pubblicità visibili durante il caricamento dei livelli, e avranno richieste hardware minime, funzionando su PC con un processore a 1 GHz, 512 MB di RAM e scheda video integrata.

DELL' ITALIAN VIDEOGAME AWARD

I VIDEOGIOCHI PIÙ BELLI DEGLI ULTIMI 12 MESI!

LA TUA REDAZIONE PREFERITA HA SELEZIONATO I MIGLIORI TITOLI E LI HA DIVISI IN CATEGORIE. ORA STA A TE VOTARLI SUL SITO UFFICIALE WWW.ITALIANVIDEOGAMEAWARD.IT PER FAR SALIRE IN CLASSIFICA I TUOI FAVORITI. LA PRIMA FASE DI VOTAZIONE TERMINERÀ IL 25 MAGGIO.

I PRIMI 3 CLASSIFICATI DI OGNI CATEGORIA ENTRERANNO UFFICIALMENTE IN NOMINATION. LA FASE FINALE CON LE NUOVE VOTAZIONI TERMINERÀ IL 30 GIUGNO. A INIZIO LUGLIO SI TERRÀ LA PREMIAZIONE DURANTE UNA SERATA DI GALA.

In collaborazione con

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, vi proponiamo le prove di ben tre schede video, che rappresentano altrettante differenti fasce di prezzo di NVIDIA: si spazia dal "mostro di velocità", a soluzioni con un rapporto qualità/prezzo più equilibrato. Abbiamo, poi, un interessante joystick che farà la felicità degli appassionati del volo simulato, oltre a un'ottima scheda madre basata sul recente chipset X48 di Intel.

DIRECTX 10, NE VALE LA PENA?

LE nuove librerie di Microsoft DirectX 10 avrebbero dovuto rivoluzionare il mondo dei videogiochi, consentendo un livello grafico mai raggiunto prima e rivelandosi, di conseguenza, fondamentali per i giocatori degni di questo nome.

Eppure, oltre un anno dopo l'uscita di Windows Vista, la situazione non è quella prospettata: pochi titoli le supportano e ancor meno sono in grado di trarne effettivo vantaggio. E quando il vantaggio c'è, è talmente minimo, che per notarlo bisogna impegnarsi a fondo nell'analisi delle immagini "prese" dai videogiochi, spesso dovendo zoomare all'inverosimile per notare le sottili differenze.

In molti casi, gli stessi produttori ammettono l'assenza di miglioramenti qualitativi, specificando che il supporto alle nuove librerie dovrebbe portare benefici relativi alla fluidità, ma non certo a migliorie visive, come nel caso del recente *Assassin's Creed*. Certo, in *Crysis* le DirectX 10 sono in qualche maniera sfruttate, e in *Gears of War* le DX 10 sono indispensabili per attivare l'AntiAliasing e il massimo livello di dettaglio contemporaneamente, ma tutto questo basta per giustificare il passaggio a Vista? Secondo chi vi scrive, la risposta è "no". A quanto pare, non siamo gli unici a pensarla così. Sembra, infatti, che il recente sistema operativo di Microsoft non abbia incontrato il favore degli utenti, nemmeno quello dei giocatori più accaniti, solitamente fra i primi ad adottare le ultime novità tecnologiche.

Delusi dall'assenza di novità rilevanti in campo grafico e infastiditi dai problemi che Vista porta agli appassionati dell'audio multicanale (come abbiamo specificato in passato, non sono più supportate le EAX, limitando alla sola stereofonia molti dei titoli disponibili per PC), i giocatori hanno tutte le ragioni a nutrire qualche dubbio sul passaggio al nuovo sistema operativo – e quelli che lo hanno fatto, probabilmente, non staranno compiendo salti di gioia.

Non è un caso che Dell, fra i principali venditori di computer, sia stata inizialmente riluttante e oggi offra (almeno negli Stati Uniti) un servizio molto particolare, preinstallando Windows XP sui suoi PC e includendo i dischi di Vista, in modo che sia l'utente a scegliere quando sarà il momento di passare al nuovo sistema operativo. Non stupisce, a questo punto, che Bill Gates abbia recentemente indicato che già il prossimo anno potrebbe esserci un successore di Vista, denominato provvisoriamente Windows 7.

Vista, insomma, non è piaciuto. A quanto pare, nemmeno il fatto che la maggioranza dei computer venduti di recente lo veda preinstallato è bastato a garantirgli un decollo nelle vendite, né a convincere gli sviluppatori a concentrarsi su titoli in grado di sfruttare a pieno le caratteristiche delle più recenti librerie grafiche, disponibili solo per l'ultima incarnazione di Windows. Solo Microsoft ha realizzato qualche titolo in grado di funzionare unicamente su Vista (*Halo 2*, in particolare), tra l'altro senza sfruttare minimamente il potenziale delle DirectX 10.

A un anno di distanza dal lancio, l'impressione è quella di trovarsi davanti a un nuovo Windows ME, almeno a giudicare dalle magagne che porta l'aggiornamento e dall'inutilità di cambiare sistema operativo, causa mancanza di novità degne di nota – soprattutto per i giocatori, quelli che teoricamente avrebbero dovuto beneficiare maggiormente dalle teoriche innovazioni di Vista. Che Microsoft si sia distratta, concentrandosi soprattutto su Xbox 360? Il sospetto sorge spontaneo, considerando che il servizio Xbox – LIVE funziona in modo eccellente, mentre, al confronto, Games For Windows – LIVE (che teoricamente dovrebbe offrire gli stessi servizi) è decisamente limitato. Un vero peccato.

> "L'impressione è quella di trovarsi davanti a un nuovo Windows ME"

Solo *Crysis* riesce a offrire una qualità grafica migliore in DirectX 10. In ogni caso, a tale dettaglio risulta godibile unicamente su computer costosi e potenti.

ASUS FORMULA RAMPAGE

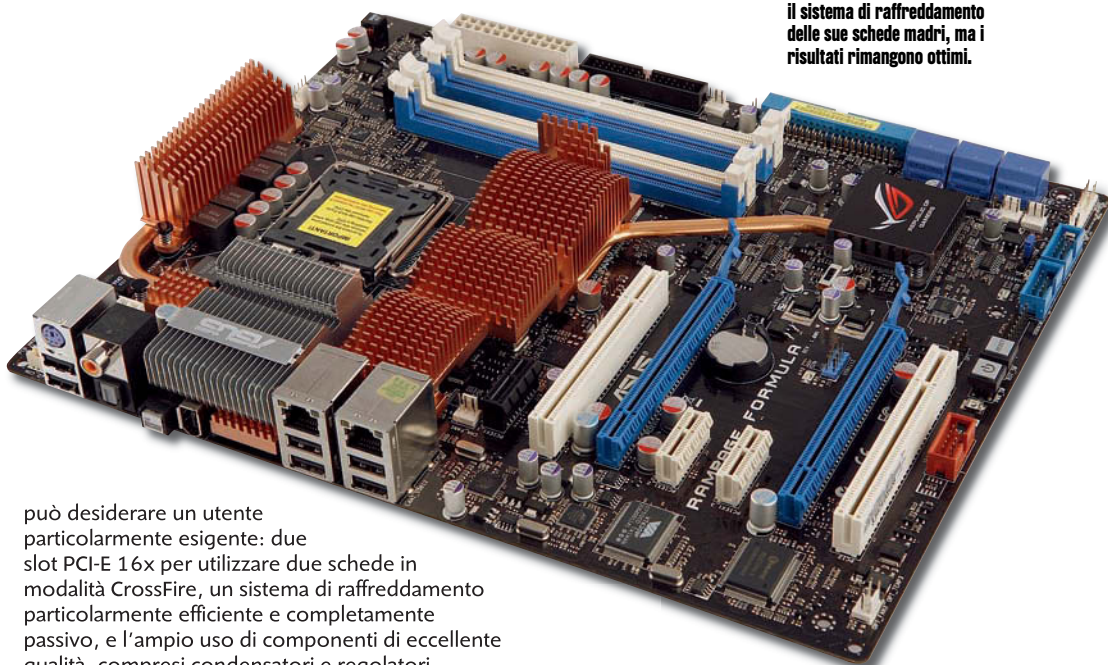
Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 249

Caratteristiche Tecniche
Chipset: X48
Socket: LGA775
Slot: 2 PCI-E 16X, 3 PCI-E 4X, 2 PCI

Asus cambia costantemente il sistema di raffreddamento delle sue schede madri, ma i risultati rimangono ottimi.

È un periodo decisamente fortunato per Intel, che per quanto riguarda le prestazioni, è ormai da tempo leader assoluto grazie alla sua serie di CPU dual e quad core.

AMD, infatti, non sembra per ora in grado di stare dietro al colosso dei microprocessori, soprattutto sulla fascia alta del mercato. In ogni caso, Intel non smette di lanciare sul mercato nuove CPU e, soprattutto, nuovi chipset. Immediatamente dopo aver presentato lo X38, ecco il nuovo X48, che verrà integrato tendenzialmente sulle schede madri di fascia medio-alta, come questa Rampage, ultima nata della serie ROG (Republic of Gamer) di Asus. La principale innovazione rispetto al precedente chipset è il supporto ufficiale per il bus a 1.600 MHz delle più recenti CPU Intel.

Pur non essendo il modello più costoso della gamma (bisognerà aspettare il Rampage Extreme per questo), si tratta a nostro avviso di un ottimo passo avanti rispetto al passato, per lo meno se si fa parte della ristretta cerchia degli amanti dell'overclock estremo. Le opzioni del BIOS sono infatti fra le più complete che abbiamo mai visto, e includono la possibilità di variare il voltaggio di ogni singola componente della scheda madre, oltre all'esoterico "MCH Read Delay" (qui definito "Common Performance Level"). Questo oscuro parametro permetterà agli esperti di tarare in maniera ancor più fine le latenze di RAM e FSB, anche se impostarli al meglio richiede parecchia sperimentazione, soprattutto per assicurarsi un sistema veloce e stabile. A chi volesse approfondire la questione, consigliamo l'ottimo articolo (molto tecnico e solo in inglese) pubblicato all'indirizzo **www.anandtech.com/mb/showdoc.aspx?i=3208&p=1**.
Per quanto riguarda le altre caratteristiche, la Rampage è dotata praticamente di tutto ciò che può desiderare un utente particolarmente esigente: due slot PCI-E 16x per utilizzare due schede in modalità CrossFire, un sistema di raffreddamento particolarmente efficiente e completamente passivo, e l'ampio uso di componenti di eccellente qualità, compresi condensatori e regolatori di tensione. Il controller RAID integrato è fra i migliori in circolazione (limitatamente a quelli installati sulle motherboard) e supporta anche la configurazione RAID 5, spesso ignorata.

"Abbiamo apprezzato la scelta di supportare le DDR 2"

Gli "smanettoni" saranno felici di sapere che non dovranno tenere il case aperto per controllare eventuali messaggi di errore o per resettare la CMOS: un piccolo display LCD esterno e un tastino di "clear CMOS" posizionato vicino alle porte esterne della scheda permettono di avere tutto sotto controllo anche quando il computer è sigillato.

Abbiamo apprezzato, infine, la scelta di Asus di supportare le DDR 2, nonostante X48 possa avvantaggiarsi anche delle più recenti DDR3: queste ultime memorie, a fronte di un piccolo incremento in termini di prestazioni, tendono a costare molto più delle ormai affidabili DDR 2.

Asus ci ha presentato un'eccellente implementazione dell'ultimo chipset di Intel, che sicuramente soddisferà anche gli utenti più esigenti. Il costo non è certo definibile contenuto, ma la qualità si paga, e ci si può consolare con il gioco *S.T.A.L.K.E.R.* in allegato.

Un'ottima implementazione del chipset X48, che verrà apprezzata dagli "smanettoni". Perché non prende 9? Perché stiamo aspettando il modello Extreme, che dovrebbe essere disponibile a breve.

8 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

UN NUOVO EEE

Rispondendo alle critiche degli utenti, Asus ha reso disponibile una revisione del suo ultraportabile EEE, chiamata PC 900. La nuova arrivata è dotata di un hard disk SSD con capacità variabile da 12 a 20 GB, una webcam da 1,3 MPixel, il noto pad FingerGlide che permette di zoomare immagini e testo utilizzando due dita e, soprattutto, uno schermo da 8,9 pollici con risoluzione di 1024x600 pixel. La maggiore densità dello schermo rappresenta la novità più importante, permettendo finalmente una più comoda consultazione delle pagine Internet. Invariate le altre caratteristiche, che contemplano 512 MB di RAM, un Celeron M particolarmente parco nei consumi, 0,99 kg di peso e un prezzo che dovrebbe rimanere al di sotto dei 300 euro per la versione con Linux e SSD da 20 GB.

DISSIPATORE DA GUINNESS

L'asiatica Scythe, da anni specializzata nella produzione di dissipatori silenziosi adatti agli Home Theater PC e apprezzati dagli amanti dell'overclock, ha immesso sul mercato un vero e proprio mostro di rame e alluminio. L'Orochi utilizza 10 pompe di calore, del diametro

ZOTAC GEFORCE 9800GX2

Produttore: Zotac
Distributore: Zotac
Internet: www.zotac.com
Prezzo: € 599

Caratteristiche Tecniche
RAM: 1 GB
Frequenza core: 600 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz
Stream processor: 256
Bus: 256 bit

Provate a infilare la Zotac 9800 GX2 in un case mid tower, e scoprirete che difficilmente riuscirete a installarla – altro che *Tetris*.

CHI vuole comprare una scheda video da giocatore accanito ha di fronte a sé diverse possibilità: che voglia spendere 200 euro o una cifra tre volte superiore, troverà sicuramente il prodotto adatto ai propri gusti.

In questo test, ci concentriamo sul prodotto più costoso del mercato, andando a valutare il modello di punta di Zotac, basato sul chip 9800 GX2. Come abbiamo indicato lo scorso mese, più che di un nuovo chip, si tratta di due schede 8800 GT messe l'una sopra l'altra e racchiuse in un voluminoso "contenitore". Praticamente, ci sono tutti i vantaggi di una configurazione SLI, anche se si dispone di una scheda madre che non supporta questa tecnologia. Se, poi, la motherboard su cui verrà installata la Zotac 9800 GX2 lo permette, sarà possibile utilizzare ben due di questi mostri, creando a tutti gli effetti un sistema "quad SLI".

Purtroppo, attualmente inserire due di queste schede in un sistema non è un'operazione banale: bisogna indovinare la particolare combinazione di chipset e driver, oltre che smanettare non poco prima di riuscire a farle funzionare. E, a quel punto, si inizia a pensare che non valga la pena di faticare tanto: le prestazioni salgono, ma non certo in maniera impressionante, e le differenze si notano solo a risoluzioni elevatissime. In questi casi, spesso è la CPU il collo di bottiglia.

Detto ciò, ci chiediamo chi abbia il desiderio di mettere due di questi mostri sul PC: le prestazioni sono favolose già con una scheda, tanto che diventa possibile giocare a *Crysis* impostato al massimo del dettaglio e, sinceramente, non si sente la necessità di avere di più; non con i titoli attualmente in commercio, perlomeno, tutti perfettamente domati dalla scheda di Zotac.

> "La GX2 supporta il VP2 di NVIDIA per l'accelerazione video"

Parlando della costruzione, come da tradizione Zotac non si notano alcune differenze con il modello di riferimento di NVIDIA, nemmeno per quanto riguarda le frequenze di funzionamento. Non è certo una critica: realizzare un sistema di dissipazione migliore per tale scheda non è facile, considerato che quello studiato da NVIDIA si rivela decisamente efficiente e piuttosto silenzioso, soprattutto in modalità 2D, quando la scheda non lavora a pieno regime. Merito, probabilmente, delle dimensioni impressionanti e dell'intelligente disposizione delle prese d'aerazione. L'unico problema è che le dimensioni della GX2 rendono necessario l'impiego di un case *molto* grande.

Due note sul supporto all'accelerazione video: la GX2, come ovvio considerato i chip su cui è basata, supporta il VP2 di NVIDIA, accelerando quindi sia H.264, sia VC1. Non è inoltre necessario un adattatore DVI-HDMI, dal momento che è presente un connettore HDMI di fianco alle due prese DVI. Nella confezione, è incluso un cavo da collegare alla scheda sonora, in modo da far passare anche il segnale audio tramite la connessione digitale.

Per la prima volta, Zotac ha deciso di includere anche del software insieme alla scheda. La scelta è ricaduta su *LOST*, titolo non proprio eccellente, ma che potrebbe stimolare la curiosità degli appassionati della serie TV.

Potente, silenziosa e molto costosa: la GX2 di Zotac non si differenzia da quelle proposte dai suoi concorrenti. Il gioco allegato non è di gran qualità, sebbene il nome *Lost* sia un sicuro richiamo per gli appassionati della serie TV.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

di 6 mm, per sostenere 1 Kg di lamelle in alluminio. Le dimensioni dell'oggetto sono piuttosto maestose (180 mm di altezza per 194 di lunghezza) e andrebbero attentamente valutate da chi possiede case mid tower affollati, ma assicurano nuovi record di prestazioni per quanto riguarda i sistemi di raffreddamento ad aria. Completano il tutto una ventola da 140 mm e a una base di rame cromato compatibile con tutti i più recenti socket di Intel e AMD. I primi test dimostrano come l'Orochi riesca a raffreddare i processori fino a 2,2 GHz anche senza attivare la ventola, che una volta alimentata produce comunque solo 27 db di rumore, riuscendo a mantenere la temperatura di un Core 2 E6850 a pieno carico sotto i 40 gradi.

INTEL ATOMICO

Si chiama Atom la nuova famiglia di CPU Intel destinata a trovare posto nei PC ultraportatili,

ASUS EN9800 GTX

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 319

Caratteristiche Tecniche
RAM: 512 MB
Frequenza core: 675 MHz
Frequenza RAM: 2.2 GHz
Stream processor: 128
Bus: 256 bit

L'adesivo, nella maggior parte dei casi, è l'unica differenza fra le varie 8800 GTX presenti sul mercato.

LE dimensioni contano, o quantomeno è ciò in cui crede NVIDIA. Tutte le ultime schede video dell'azienda californiana sono decisamente voluminose e assolutamente inadatte ai tanti case mid tower presenti nelle abitazioni dalla maggior parte degli utenti PC.

Probabilmente, NVIDIA considera che a tali prodotti siano interessati solamente i giocatori più impallinati, solitamente dotati di chassis più capienti. Anche i possessori di questi ultimi, però, dovrebbero verificare che la scheda possa entrare nel proprio case: molti modelli, infatti, hanno il cestello degli hard disk alla stessa altezza della VGA, rendendo laboriosa (quando non impossibile) l'installazione. Nella maggior parte dei casi, fortunatamente è possibile spostare il cestello, ma non tutti i case sono tanto configurabili.

Fatta questa doverosa premessa, andiamo ad analizzare la più recente GPU di NVIDIA, la GeForce 9800 GTX, che sulla carta si posiziona fra 8800 GTS 512 MB e la più costosa 9800 GX2. La 9800 GTX è basata sul chip G92, lo stesso che equipaggia le 8800 GT e GTS (quelle più recenti con 512 MB di RAM). Possiamo considerare la GTX una GTS "dopata": ha lo stesso numero di stream processor (128), lo stesso quantitativo di RAM (512 MB) e ne condivide anche l'ampiezza del bus (256 bit). Le frequenze di clock sono invece più spinte, anche se non si parla di cambiamenti come dal giorno alla notte: il core, infatti, è stato spinto di ulteriori 25 MHz, arrivando a 675 MHz, mentre la frequenza degli stream processor passa da 1.625 MHz a 1.688 MHz. Le memorie sono forse l'aspetto più

> "Si tratta di una revisione della precedente serie di GPU NVIDIA"

interessante, considerato che si passa da 1,94 GHz e ben 2,2 GHz. Resta invariato il numero degli Rops, 16.

A dispetto del nome, insomma, non si tratta di una nuova architettura, ma semplicemente di una revisione della precedente serie di GPU NVIDIA. Se, quindi, possedete già una 8800 GT o GTS, non disperate: potete tranquillamente continuare a giocare con la vostra scheda, ben consci che il passaggio a quella nuova porterebbe miglioramenti delle prestazioni solo marginali. Addirittura, avendo fra le mani una VGA predisposta all'overclock, potreste ottenere risultati anche superiori. Di contro, se siete dotati di una GPU più "anziana", ha senso orientarsi sui modelli recenti, a meno di trovare offerte particolarmente vantaggiose sugli esemplari top di 8800.

Il modello di Asus segue, come spesso accade, il progetto di riferimento di NVIDIA, differenziandosi solo per l'adesivo. Siamo rimasti delusi dal corredo software: Asus, stranamente, ha deciso di non includere alcun gioco.

GIOCHI COMPUTER

Costa leggermente più delle concorrenti e non è incluso alcun gioco nella confezione. Sicuramente è un'ottima scheda, adatta anche ai giochi più esigenti, ma da Asus avremmo preferito qualcosa in più, visto come ci ha abituati negli ultimi anni.

7 ½

nei palmari e in tutti quegli apparecchi che fondono tascabilità ed esecuzione di un sistema operativo. I 50 milioni di transistor (prodotti con geometria a 45nm) di quella che, fino a poco tempo fa, era nota come architettura Silverthorne danno vita a un processore single core capace di raggiungere la frequenza di 1,86 GHz, munito di HyperThreading e in grado di consumare solo 2,5 Watt a pieno carico. Il bus utilizzato dai modelli più veloci raggiunge la frequenza di 533 MHz e può interfacciarsi a un singolo canale DDR2. Intel ha mostrato alla stampa dei prototipi di PC mini-ITX basati su Atom, che consumano complessivamente solo 32 Watt e sono adatti a riprodurre senza perdita di fotogrammi un filmato in full HD. Samsung e Asus hanno già annunciato di voler utilizzare l'Atom nei loro prossimi sistemi ultraportatili.

SERVICE PACK PER XP

Microsoft pubblicherà l'ultimo grande aggiornamento di Windows XP, il cui supporto ufficiale terminerà del tutto il 30 giugno del 2010. Il Service Pack 3 non modifica radicalmente le funzionalità del vecchio sistema operativo, ma comprende oltre 1.000 hotfix e patch, riducendo contemporaneamente i tempi di avvio del PC. Molto gradita è anche la presenza di un nuovo sistema di attivazione e un rinnovato modulo di accesso alle reti casalinghe. Il service pack sarà scaricabile raggiungendo la sezione download del sito **www.microsoft.it**, ma verrà anche inserito nell'elenco degli aggiornamenti automatici in data 10 giugno.

ELEVATA DENSITÀ

Nei prossimi mesi, i monitor LCD da 22 pollici potrebbero slegarsi dalla classica risoluzione di 1680x1050 pixel, raggiungendo

MSI N9600GT T2D 1G

- **Produttore:** MSI
- **Distributore:** MSI
- **Internet:** www.msi.com.tw
- **Prezzo:** € 244

Caratteristiche Tecniche
RAM: 1 GB
Frequenza core: 650 MHz
Frequenza RAM: 1.8 GHz
Stream processor: 64
Bus: 256 bit

Il sistema di raffreddamento ci è piaciuto molto, risultando silenzioso ed efficiente.

IL chip G94 è la versione più economica del G92, che NVIDIA utilizza sui suoi modelli più spinti. È destinato all'integrazione in schede video di prezzo relativamente basso, come per l'appunto le 9600 GT.

Questo particolare esemplare, però, è venduto a circa 250 euro. Un aumento giustificato dal fatto che il quantitativo di memoria installato è doppio rispetto allo standard: 1 GB contro "soli" 512 MB. Una scelta a nostro avviso più a scopi "pubblicitari" che altro: un tale quantitativo di memoria può risultare utile quando si gioca a risoluzioni molto elevate (1920x1080 o superiori), mentre porta pochi benefici alle tipiche risoluzioni di utilizzo di una GPU di questa fascia. Del resto, chi possiede un monitor Full HD o superiore, per i giochi dovrebbe orientarsi su VGA top di gamma, per lo meno se intende sfruttarlo al massimo del suo potenziale.

Analizzando il chip 9600 GT si scopre che – come era prevedibile – condivide parecchio dell'architettura del fratello maggiore G92: il processo produttivo e l'ampiezza del bus sono i medesimi, mentre cambiano le frequenze e il numero di stream processor. Questi ultimi passano da 128 a soli 64, e questa riduzione è la principale causa del calo di prestazioni rispetto a schede più potenti. Le frequenze di lavoro, infatti, sono di tutto rispetto: abbiamo un core a 650 MHz e gli stream processor a 1.625 MHz (come le GTS) e delle RAM funzionanti a 1,8 GHz.

L'implementazione di MSI, al contrario di quanto spesso accade, non segue pedissequamente lo standard di NVIDIA. Oltre alla dotazione superiore di memoria, l'azienda ha optato per una soluzione di raffreddamento personalizzata. La scheda occupa due slot invece che uno, ma il dissipatore è decisamente efficiente, grazie all'utilizzo di due heatpipe che contribuiscono a smaltire efficacemente il calore, poi portato all'esterno dell'involucro da una ventola più grossa del normale, quindi in grado di muovere più aria, a parità di velocità di rotazione. Una soluzione che verrà apprezzata da chi preferisce le periferiche silenziose, ma anche da chi si diletta con le operazioni di overclock, che potrà osare a spingersi di qualche MHz oltre senza rischi di surriscaldamento. Per quanto riguarda il corredo software, MSI ha deciso di includere 15 giorni di prova al gioco *Il Signore degli Anelli Online*, oltre a includere una versione completa dell'ottimo *Colin McRae: DiRT,* decisamente pesante in termini di grafica, dunque ottimo per spingere da subito la scheda ai suoi limiti.

> "Nella confezione è incluso il gioco Colin McRae: DiRT"

In definitiva, si tratta di un buon prodotto, differente dai modelli standard, ma ben progettato, oltre che accompagnato da software di qualità. Questi elementi, uniti alla dotazione di memoria raddoppiata rispetto ai modelli di riferimento, ne giustificano il prezzo elevato. Tenete in considerazione, però, che con la stessa cifra è possibile portarsi a casa GPU più veloci, come alcuni modelli di GeForce 8800 GTS. Questi ultimi, pur con soli 512 MB di RAM, fanno registrare punteggi superiori nei benchmark.

GIOCHI COMPUTER

I 512 MB di memoria in più non migliorano le prestazioni, ma aumentano sensibilmente il prezzo. Di contro, MSI ha utilizzato un ottimo dissipatore e inserito un gran gioco nella confezione.

7 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

finalmente la piena nomenclatura di "Full HD". NEC ha infatti presentato un pannello in formato 16:9 da 22,5 pollici, con una gamma di colore pari al 97% di quella NTSC e una risoluzione di 1920x1080. A distinguere la proposta di NEC da quelle degli avversari è anche una frequenza di refresh di ben 120 Hz, che offre nuove opportunità ai giocatori desiderosi di ottenere framerate molto elevati. Inizialmente, il pannello troverà spazio solo su modelli di fascia alta, dedicati ai professionisti del montaggio video e del fotoritocco, ma con il tempo – e l'abbassarsi dei costi di produzione – dovrebbe accostarsi anche ai modelli meno costosi.

HDCP INTEGRATO

Il nuovo chipset G45, parente stretto del P45 e destinato ad accogliere tutti i Core 2 prodotti con geometria a 45 nm, integrerà la prima GPU di Intel capace di riprodurre i film in Blu-ray. La GPU integrata GMA X4500, oltre a vantare una versione rinnovata dell'accelerazione Clear video, avrà la circuiteria necessaria a riprodurre i contenuti protetti da HDCP.
Sul piano delle prestazioni 3D, la GPU dovrebbe offrire pieno supporto alle DX 10, integrando 8 shader unificati operanti a velocità variabili tra 333 a 640 MHz e triplicando le performance del predecessore X3500, ma risultando ancora decisamente inadeguata all'esecuzione dei giochi più recenti. I primi test non ufficiali indicano, infatti, dei driver in grado di completare una sessione di test di 3DMark 2006, ma un punteggio complessivo orbitante intorno a quota 1.000 punti.
L'ingresso di Intel nel campo delle GPU da gioco rimane

THRUSTMASTER T.FLIGHT STICK X

Produttore: Thrustmaster
Distributore: Thrustmaster
Internet: www.thrustmaster.com
Prezzo: € 49

Caratteristiche Tecniche
Numero assi: 4
Numero pulsanti: 12

DA anni, il sistema di controllo più diffuso è il joypad, adatto alla maggioranza dei generi di gioco, mentre i joystick stick sembrano ormai relegati alla nicchia degli appassionati di simulazioni di volo.

Fortunatamente, esistono delle eccezioni, come ci dimostra Thrustmaster, che ha presentato un nuovo modello. Non si tratta di un controller dedicato ai maniaci delle simulazioni di volo, bensì di un prodotto più economico, perfetto per titoli arcade come, per esempio, *Blazing Angels*. Non supporta il Force Feedback, ma è compatibile anche con la PlayStation 3, risultando quindi piuttosto versatile. A dispetto del prezzo, la costruzione è più che dignitosa. Pur realizzato interamente in plastica, il T.Flight Stick X appare decisamente robusto e l'escursione, così come la precisione dello stick, sono indubbiamente buone.

Abbiamo apprezzato la possibilità di regolare la resistenza opposta al movimento tramite una manopola posta sotto la base della periferica, che permette di adattarlo sia ai gusti di coloro che prediligono uno strumento molto morbido, sia a chi si trova meglio esercitando una maggior forza. Sono presenti tutti i controlli che ci si aspetta da un simile strumento, compresa quindi la manetta (rappresentata dall'ormai tipica levetta sulla base) e il timone, gestibile come di consueto ruotando lo stick.

Il numero di pulsati è elevato, ne abbiamo ben dodici, cui si aggiungono due di "servizio", denominati Mapping e Preset. Il primo consente di invertire al volo le funzioni di due tasti (senza dover accedere al pannello di configurazione), mentre il secondo permette di passare da una disposizione all'altra della mappatura. Quella predefinita è studiata per funzionare al meglio con *Flight Simulator X*, ed è possibile registrarne una seconda da adattare – per esempio – a simulatori di aerei militari. Ogni modifica viene salvata direttamente sulla memoria del joystick, risultando immediatamente accessibile su qualsiasi PC a cui lo si connetta, senza dover installare driver o riprogrammarlo. Avremmo apprezzato, però, una maggior dotazione di memoria, che avrebbe permesso di registrare più di un profilo, così come ci sarebbe piaciuta l'inclusione di un software per gestire comodamente il T.Flight Stick X da Windows. Purtroppo, l'unico modo per modificare i profili è quello di agire direttamente sulla periferica con il tasto Mapping, un'operazione non difficile, ma abbastanza laboriosa. Il limite principale di questa scelta è che, se vorrete usare più di un profilo personalizzato, dovrete riprogrammare la periferica ogni volta.

> "Per usare più di un profilo personalizzato, dovrete riprogrammare la periferica"

Tolto questo difetto, non possiamo che constatare la qualità di questo joystick, che a dispetto dell'apparenza spartana si rivela comodo da impugnare e molto preciso. I tanti pulsanti disponibili consentono di ridurre al minimo l'uso della tastiera, anche quando ci si diletta con simulazioni complesse, e l'unico appunto che ci sentiamo di muovere è la disposizione dei due tasti a pollice sull'impugnatura: quello centrale è molto sensibile e capiterà spesso di attivarlo quando si controlla la visuale con il POV-Switch. Non si può pretendere la perfezione per meno di 50 euro, ma riteniamo che la proposta di Thrustmaster sia seriamente da prendere in considerazione.

La forma non sarà particolarmente piacevole, ma l'ergonomia è molto curata e la periferica è precisa.

Un joystick economico, ma dalle buone prestazioni, adatto particolarmente ai giochi di volo arcade. È comunque utilizzabile con successo anche con simulazioni puntigliose come *Flight Simulator X*.

7

quindi legato a Larrabee, la cui propensione per il Ray tracing viene vista da NVIDIA come "inadeguata alle esigenze degli sviluppatori".

FIREWIRE INFUOCATO

Symwave, un'azienda specializzata nella creazione di circuiti integrati di input e output, ha avviato la produzione del primo controller IEEE 1394b S1600. Il minuscolo chip, disegnato per essere facilmente installabile sul PCB di schede madri e nelle telecamere digitali, è il primo esponente della terza generazione Firewire, capace di raggiungere la velocità di 1600 Mb al secondo – che si riflettono nella possibilità di inviare 1.000 foto da 8 megapixel in 10 secondi. Il nuovo formato offre prestazioni decisamente superiori al eSATA e punta a diventare la connessione standard dei prossimi hard disk SSD esterni.

NVIDIA VELOCI

Le prime GeForce 9800 GTX caratterizzate da frequenze operative superiori a quelle standard sono prodotte da Zotac eVGA. La 9800 GTX AMP! Edition di Zotac, oltre a essere accompagnata da una copia di *Lost Via Domus*, utilizza una GPU a 750 MHz, con shader a 1890 MHz e 512 MB di memorie GDDR3 2,3 GHz. La EVGA 9800 GTX SSC spinge gli stessi valori a 770, 1944 e 2300 MHz offrendo, come l'avversaria, circa il 5-8% in più di velocità nell'esecuzione dei giochi rispetto alle schede standard. Ma non sono tanto queste campionesse a far apparire il nome di NVIDIA nei forum degli appassionati, quanto le prime voci riguardanti la GPU GT200, slegata dall'architettura G90 e integrante ben un miliardo di transistor. Tale quantità di silicio dovrebbe dar vita a circa 200 shader (probabilmente

THERMALTAKE ARMOR+

Produttore: Thermaltake
Distributore: IDP
Internet: www.idpitaly.it
Prezzo: € 179

SE si considerano le dimensioni delle più recenti schede video, dotarsi di un generoso case "big tower" è quasi una necessità.

Infilare una GeForce 8800 GX2 o GTS in un middle tower risulta, infatti, un'operazione talvolta laboriosa e, in certi casi, addirittura impossibile. Nel caso del Thermaltake Armor+, invece, potrete installare un paio di queste schede e, all'interno, rimarrà ancora spazio per stiparci un sistema a liquido. Niente contorsioni per incastrare componenti e cavi: tutto è tranquillamente a portata di mano, a patto di volersi mettere in casa un "bestione" di queste dimensioni – non certo facile da mimetizzare nei suoi 60 centimetri di lunghezza x 62,5 di altezza e 24,5 di larghezza, e un peso di 17 Kg.

Le tre ventole in dotazione sono tutte dotate di led blu e la finestra trasparente sul lato non fa nulla per nascondere alla vista l'Armor+. Se la discrezione non è il suo forte, per lo meno non ne sentirete il rumore, a patto di usare componenti silenziose. Il riciclo dell'aria è ben studiato e le tre ventole in dotazione sono dei modelli di buona qualità che, pur funzionando a bassi regimi di rotazione, muovono abbastanza aria, pur rimanendo poco sopra la soglia dell'udibile. Il tutto mantenendo le temperature piuttosto basse. Il merito è, in particolare, della ciclopica ventola posta sul lato, che fa investire da una corrente fresca la scheda video e la scheda madre. È un modello da ben 23 centimetri, che alla velocità di 800 RPM genera un ronzio di soli 15 dB. Le altre due ventole sono poste in posizioni standard: una sul frontale (da 14 cm), che introduce aria fresca, e una sul lato posteriore (12 cm) , che estrae l'aria calda.

I cestelli permettono di accogliere fino a sette hard disk.

Volendo, è possibile aggiungere altre due ventole da 14 cm sulla base del case (che soffieranno aria su due degli alloggiamenti per i dischi fissi o, se questi non sono installati, sulla VGA) e una sulla parte superiore del case, che darà una mano a smaltire i bollenti spiriti dell'alimentatore. Un po' di fantasia non impedirà agli utenti più smaliziati di installarne senza fatica un numero maggiore, sempre che serva a qualcosa inserirne così tante.

I nostri test hanno evidenziato che già con i tre dispositivi con cui viene venduto, l'Armor+ è adeguato a tenere fresche la maggior parte delle configurazioni, il tutto senza mai far raggiungere temperature allarmanti o aumentare a dismisura il ronzio delle ventole. Il numero di slot disponibili vi permetterà di installare numerosi pannelli frontali, masterizzatori e hard disk; tanto che, probabilmente, esaurirete prima le porte disponibili sulla scheda madre che il limite fisico dell'Armor+.

In definitiva, quello di Thermaltake è un prodotto ben studiato e in grado di offrire ottime prestazioni. Esteticamente potrebbe non incontrare il favore di tutti, ma se non disdegnate gli oggetti "eccessivi", potreste anche trovarlo bello a vedersi. Il prezzo non si può definire basso in assoluto, ma è competitivo se paragonato a soluzioni di pari qualità, che tendono a costare leggermente di più.

Un prodotto spazioso e in grado di accogliere configurazioni particolarmente spinte e super-accessoriate. I vostri componenti rimarranno al fresco dentro l'Armor+, ma esteticamente si poteva fare di più.

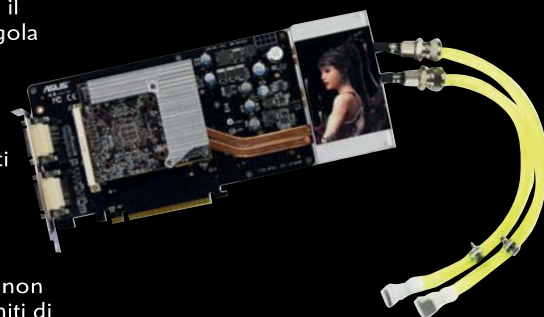
8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

198) di classe 4.1, abbinati a un bus più ampio di 256 bit. Le caratteristiche ufficiali della GPU e le sue prestazioni saranno rese pubbliche nei prossimi mesi, se le voci relative a un debutto estivo dovessero risultare fondate.

TRINITÀ INEDITA

È un vero condensato di ingegneria la Asus Trinity 3DHTI, la prima VGA munita di tre GPU Radeon 3850 e 1,5 GB di RAM. Per ottenere tale risultato, gli ingegneri del colosso taiwanese hanno sfruttato il design di una scheda MXM, su cui trovano posto le tre GPU e i relativi moduli di memoria dedicata. Il raffreddamento a liquido è in un'unità separata, installabile in due slot da 5,25 pollici, e la cooperazione delle tre GPU è assicurata dalla modalità CrossFireX degli ultimi Catalyst, in un'attività di rendering a tre fino a ora inedita in campo AMD. La scheda dialoga con il resto del PC tramite una singola connessione PCI-E 16x e si presta a upgrade futuri: la scheda MXM, una volta liberata dal water block che la sovrasta, può essere infatti sostituita con un modello contenente GPU più veloci e un maggior quantitativo di RAM. Asus suggerisce la possibilità dell'upgrade, ma non fa cenno a moduli MXM muniti di GPU 3870.

Analisi delle prestazioni

IL quadro delle prestazioni delle schede analizzate in questo numero è abbastanza scontato, per quanto interessante.

Anche la scheda più economica, la 9600 GT proposta da MSI, si comporta molto bene con i giochi e non solamente a risoluzioni basse. Pur a 1600x1200, con i filtri attivati, i risultati dei benchmark indicano che si riesce a giocare alla grande alla maggior parte dei titoli, senza dover abbassare il dettaglio, né rinunciare al vezzo dell'AntiAliasing. L'unica eccezione è rappresentata da *Crysis*, che impostato al massimo del dettaglio (senza AntiAliasing, in questo caso) risulta giocabile solamente sulla scheda più costosa, la 9800 GX2. La 9600 GTX e la 8800 GTX sono entrambe insufficienti per giocarlo a livello di dettaglio Very High, alla risoluzione di 1600x1200. La GX2 riesce a malapena a mantenere una media leggermente sotto i 30 FPS, ma solo a patto di rinunciare all'AntiAliasing: attivandolo, il gioco diventa una (lenta) sequenza di fotografie anche sulla più costosa proposta di NVIDIA.

A conti fatti, sembrerebbe quasi inutile puntare su una GX2 al giorno d'oggi, considerando che anche le schede più economiche sono in grado di gestire con eccellente fluidità quasi tutti i giochi a 1600x1200. Bisogna considerare, però, che l'acquisto di una GX2 è sensato solo quando si possiede un monitor ad altissima risoluzione, come i 30 pollici in grado di reggere i 2560x1600. Chi è dotato di un display meno estremo, può accontentarsi di GPU meno spinte. A nostro avviso, chi si limita a giocare a 1280x1024 (o a risoluzioni simili, come l'ormai diffusa 1440x900), non avrà problemi nemmeno con la scheda più economica qui analizzata. Salendo con la risoluzione, magari attaccando il computer a uno schermo Full HD (1920x1080), sarebbe meglio puntare almeno sulla 9800 GTX, decisamente più adatta a gestire tale risoluzione, dove invece il modello inferiore tende a sedersi e non offrire un'esperienza perfetta.

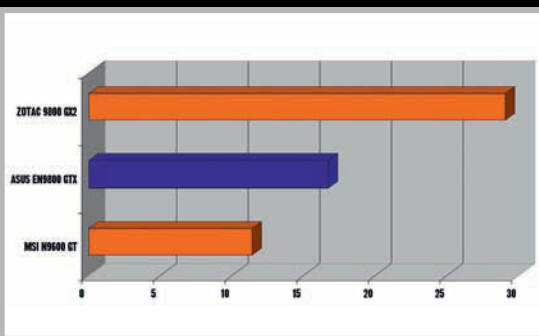
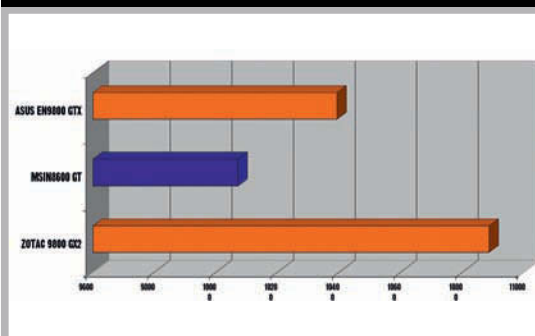
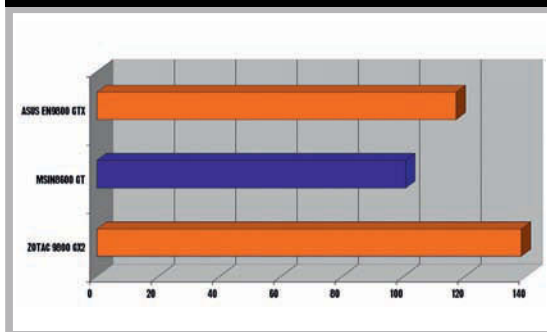
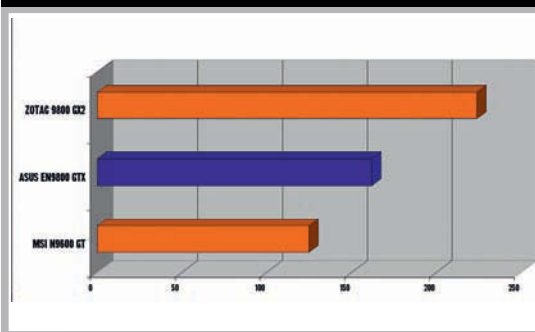
Ovviamente, tutte queste considerazioni sono valide solo se il resto del PC è all'altezza: non sarà necessario il potente quad core utilizzato nel nostro sistema di test, ma senza almeno un veloce dual core, anche la più veloce delle GPU risulterà inevitabilmente impossibilitata a esprimere al pieno il proprio enorme potenziale. Inutile, quindi, sperare di ottenere molto abbinando tali schede a un vecchio processore single core, come i Pentium4. GIOCHI COMPUTER

CRYSIS

ZOTAC 9800 GX2
ASUS EN9800 GTX
MSI N9600 GT
0 5 10 15 20 25 30

3D MARK 2006

PREY

ASUS EN9800 GTX
MSIN9600 GT
ZOTAC 9800 GX2
0 20 40 60 80 100 120 140

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test abbiamo utilizzato una CPU Intel quad core abbinata a ben 4 GB di RAM. Il sistema operativo installato era Windows Vista Home Edition e i test sono stati eseguiti tutti a 1600x1200, con l'esclusione di 3D Mark 2006, impostato a 1280x1024. Escludendo il 3D Mark e *Crysis*, abbiamo sempre attivato l'AntiAliasing 4x e il filtro anisotropico a 8x.

TAPPETO FREDDO

Non rappresenta la soluzione in assoluto più efficace per chi è munito di portatili troppo "calorosi", ma il ThermalTake iXoft merita di essere segnalato, distinguendosi dai normali supporti muniti di ventole. Il morbido pad può essere arrotolato e riposto in una tasca della borsa, ma una volta collocato sotto i PC "desktop replacement" più potenti (anche quelli con schermo da 17 pollici) assorbe il calore prodotto da CPU e GPU grazie ai cristalli di solfato di sodio posti al suo interno. Tali cristalli tendono a liquefarsi alle alte temperature, estraendo calore dal case e propagandolo sulla superficie di appoggio, ma riacquistano la propria solidità originale una volta tornati a temperatura ambiente. Di conseguenza, lo iXoft svolge egregiamente la sua opera di raffreddamento senza batteria e senza produrre alcun rumore, ma risulta poco adatto ai notebook con ventole di raffreddamento poste sul lato inferiore, che tendono a essere ostruite dal pad.

KS20

Produttore: LG Electronics
Internet: http://it.lge.com
Prezzo: € 399

UNA tendenza che si sta rafforzando è quella dei telefoni "touch screen", che eliminano completamente la tastiera tradizionale sostituendola con una "virtuale" proiettata sul grande display del telefono.

Questo mese, abbiamo provato due potenziali alternative coreane al leggendario iPhone di Apple, che già tanto successo ha riscosso negli USA. Si tratta, oltre che del terminale Samsung (di cui potete leggere la recensione nella pagina successiva) del KS20 di LG Electronics, già regolarmente distribuito (in esclusiva per l'Italia) da Tim. A differenza del suo "concorrente" che, pur costando di più, non dispone di compatibilità java, il KS20 è dotato di un ottimo motore J2ME. Il KS20 è un telefono dual mode, UMTS e GSM Triband, che adotta come sistema operativo l'efficiente Windows Mobile di Microsoft, una scelta che, in passato, ci ha fatto sorgere qualche perplessità vista l'incompatibilità intrinseca con le midlet J2ME, ma dato l'engine Java preistallato, questo tipo di criticità è stato brillantemente risolto da LG. Il parco giochi di questo telefono, perciò, oltre a comprendere il catalogo non indifferente di titoli Windows Mobile, si può arricchire di un numero significativo di titoli J2ME.

Nonostante il look "modaiolo", più elegante di quello di Samsung e forse persino di quello di iPhone, il KS20 ha anche una discreta ergonomia, grazie alla sua grande leggerezza. Discreto e molto sensibile il piccolo jog-dial posto nella parte inferiore del terminale, peccato che i due tasti "soft-key" siano esclusivamente dedicati alle chiamate e non possano essere usati durante il gioco. La tastiera virtuale, peraltro, richiede una pressione notevole (ma anche quella di Samsung ha questo difetto); lo schermo, poi, ha una mediocre visibilità alla luce del giorno.

Pur se leggermente più economico dell'equivalente di Samsung, almeno raggiunge la sufficienza.

- Motore Java preistallato
- Discreta ergonomia (tastiera a parte)
- Mediocre la tastiera touch screen
- Schermo poco luminoso

Provato
PAPERINIK

Sono in pochi a saperlo, ma il celebre personaggio disneyano "Paperinik", alter ego super eroico del più inerme Paperino, è un'invenzione italiana: venne ideato dal disegnatore Giovan Battista Carpi e dallo sceneggiatore Guido Martina, che fecero esordire il personaggio nella storia "Paperinik il diabolico vendicatore" pubblicata su Topolino dell'8 giugno 1969. Il personaggio ebbe un tale successo, da essere esportato all'estero (negli USA, in cui è popolarissimo, si chiama "Phantom Duck"). A questo personaggio è dedicata la midlet di Disney Mobile *Paperinik*. Il gioco è un involontario omaggio ai mitici platform game bidimensionali delle console a 16 bit degli Anni '80: 14 livelli in 2D, inframmezzati dagli immancabili "boss" stravaganti presi a prestito dal bizzarro ed esilarante universo Disney. Se l'originalità non è forse il punto forte di questo gioco, il motore grafico lo è di certo, con un look colorato ed estremamente dettagliato, e un'animazione da Oscar.

Produttore:	Disney Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia 6630
Internet:	www.disney.it/mobile/

Un platform bidimensionale di "vecchia scuola", ma realizzato in maniera semplicemente magistrale. 8½

Provato
CSI

Secondo episodio della serie "CSI", il terzo della sua categoria se si tiene conto anche dell'ottimo *Special Crime Unit: Assassinio al Campus*, *CSI* è un'avventura "punta e clicca" ispirata all'omonima serie di telefilm realizzata dal produttore statunitense CBS. Curiosità interessante, il gioco è stato realizzato con la consulenza di Anthony E. Zuiker, autore della serie televisiva originale. Da un punto di vista meramente cronologico, *CSI* è un prequel di *CSI Miami* (pubblicato qualche mese fa): come gli appassionati del telefilm certamente sapranno, la serie ha avuto inizio a Las Vegas nel 2000. Il gioco riprende alla lettera lo stile di gioco dei due capitoli precedenti: un'attenta analisi della scena del delitto, una serie di esami di laboratorio caratterizzata da nuovi mini-giochi e l'interrogatorio ai sospetti. Il gioco è ben realizzato e il caso è intrigante ma, come tutti i polizieschi, una volta terminato non ha più senso ricominciarlo.

Produttore:	Gameloft
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia 6630
Internet:	www.gameloft.it

Nuovo episodio della linea poliziesca di Gameloft. Ottima realizzazione tecnica e caso interessante. 7½

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

L'ESORDIO DI N-GAGE

È da un po' che se ne parla, visto che il primo annuncio ufficiale è arrivato quasi un anno fa da Londra, ma N-Gage è ora, finalmente, una realtà. La nuova piattaforma ha ufficialmente aperto i battenti il 7 aprile scorso, anche se l'annuncio formale alla stampa è stato fatto a Milano solo qualche giorno dopo. Rispetto alle anticipazioni già fornite in passato, non ci sono grosse novità, con la sola eccezione relativa al costo delle licenze temporanee dei giochi: come ricorderete, i titoli N-Gage possono essere anche solo noleggiati con una formula giornaliera o settimanale. Ora, Nokia ha precisato che il costo del noleggio giornaliero sarà di 2 euro, mentre quello settimanale sarà di 5 euro, per qualunque gioco. Il costo per l'acquisto, invece, varierà da titolo a titolo, partendo da un minimo di 6 euro fino a un massimo di 10. Purtroppo, secondo quanto dichiarato da Marco Vichi, sales manager di Nokia Multimedia, non sarà possibile detrarre dal prezzo dell'acquisto effettivo la somma eventualmente anticipata per il noleggio del gioco. Al momento, solo tre sono i terminali compatibili con la nuova piattaforma (N81, N82 e N95), mentre sei sono i titoli già scaricabili: *FIFA 08*, *Brain Challenge* e *Asphalt 3: Street Rules*, *World Series of Poker Pro Challenge*, *Hooked On: Creatures of the Deep* e *System Rush: Evolution*. Tutti a 10 euro, con la sola eccezione del gioco Gameloft, venduto a 7 euro. Altri 12 titoli saranno però resi disponibili a breve. Per conoscerne l'offerta completa, date un'occhiata a **www.n-gage.com**

UN RAPPORTO SICURO?

Presentato l'aprile scorso alla stampa nazionale, il rapporto AESVI (l'associazione di categoria che raggruppa tutti i principali produttori di videogiochi, Nintendo, Sony, Microsoft, eccetera) ha rilevato un dato sbalorditivo e piuttosto incoraggiante relativo al

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

F490

Produttore: Samsung
Internet: www.samsung.com
Prezzo: € 479

ANCHE Samsung ci prova, dunque. La tentazione di rivaleggiare con Apple, evidentemente, era troppo forte.

Da un certo punto di vista, i fatti possono averle dato regione se, come pare abbiano dichiarato i portavoce delle principali compagnie di telefonia mobile italiane, "esistono già nei listini delle Telco dispositivi tecnologicamente più evoluti di iPhone". Il riferimento va proprio a Samsung (oltre che a Nokia e a Motorola), anche se noi, immodestamente, ci permettiamo di dissentire per quanto ci compete.

Se, infatti, abbiamo più volte avuto occasione di apprezzare la palese inversione di tendenza dimostrata da Samsung per quanto riguarda la sensibilità nei confronti del mobile gaming, questa volta il produttore coreano ha fatto almeno un passo falso in tale direzione.

Ci riferiamo all'F490, che tradisce, almeno in parte, il popolo dei mobile gamer. Oltre a essere più costoso del suo conterraneo rivale, infatti, questo terminale è dotato di un sistema operativo proprietario che non ha alcuna compatibilità con il protocollo J2ME, né ci risulta un'offerta particolarmente generosa di titoli compatibili con esso. Già questo basterebbe a demolire l'appetibilità di un dispositivo pensato, evidentemente, soprattutto per un'utenza "business". Come se non bastasse, l'F490 soffre di alcuni fastidiosi e imperdonabili difetti, quali una scarsa leggibilità del display alla luce del giorno (problema, condiviso con il rivale di LG) e una ridotta autonomia, francamente inspiegabile vista la capienza (di 1000 mAh) solo leggermente inferiore a quella del KS20 e che permette, a stento, all'F490 di giungere indenne alla fine della giornata.

In queste condizioni, poco conta l'apprezzabile gesto d'inserire una scheda MicroSD da 1 GB nella confezione (del tutto assente in quella di LG) e che rappresenta, forse, l'unico vantaggio concreto di questo telefono rispetto al KS20.

Costa di più è offre di meno, almeno da un punto di vista ludico. Andrà bene per i manager, ma per giocare è un disastro.

- Discreta ergonomia
- Buoni accessori inclusi (scheda 1 GB)
- Schermo poco luminoso
- Scarsa autonomia

Provato: POPPIN' PANDA

Divertente variante del classico *Zuma*, distribuito dalla stessa GLU, *Poppin' Panda* è un puzzle game d'azione, sulla falsariga dei vari *Tetris*, *Zoo Keeper*, eccetera. Anche in questa midlet, così come in *Zuma*, l'obiettivo è di scagliare delle biglie colorate verso una fila di sfere in movimento, al fine di annichilire gruppi di almeno tre biglie dello stesso colore. Al posto della rana di *Zuma*, protagonista del gioco (da cui prende nome) è un piccolo panda in grado di ruotare su se stesso. Ma questa non è, naturalmente, l'unica differenza rispetto al predecessore: alcuni bonus permettono, per esempio, di spostare fisicamente il posizionamento del panda in altre posizioni dello schermo più vantaggiose, mentre in alcuni livelli le sfere diventano elastiche e sono in grado di rimbalzare in maniera realistica. Due le modalità di gioco: "Survival" (una sfida infinita, fino alla capitolazione del giocatore) e la più divertente "Adventure", con 30 livelli di difficoltà crescente e legati da una simpatica trama.

Produttore:	GLU
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Sony Ericsson V640i
Internet:	www.glu.com

Un'interessante variante del classico *Zuma*, della stessa GLU, con alcune intriganti opzioni in più. Da provare! 8

Provato: THE SIMS POOL

Seconda rivisitazione in chiave "sportiva" nel mondo dei Sims, dopo il mediocre *The Sims Bowling*, questa volta è il mondo del biliardo a dare l'ispirazione agli sviluppatori di EA Mobile per un'insolita midlet. Come il suo predecessore, il gioco si presenta essenzialmente come un ibrido tra un simulatore di biliardo e *The Sims*. Da quest'ultimo riprende il caratteristico sistema di generazione e di evoluzione dei personaggi: il vostro sim dovrà essere "accudito" nella sua crescita nel mondo del biliardo professionistico. Passando, invece, alla parte simulativa vera e propria, *The Sims Pool* offre una dinamica di gioco con un modello fisico avanzato, una grafica gradevole ed efficace e tre diverse modalità di gioco: a 8 palle, a 9 palle e "trickshot" (gara di tiri "speciali"). Nulla di eccezionalmente originale, ma piacevole, se apprezzate il genere.

Produttore:	EA Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia 6630
Internet:	www.eamobile.com

Discreto gioco di biliardo, pur se l'ambientazione di *The Sims* pare un po' forzata. Se vi piace il genere, però... 7

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

mercato dei videogiochi nel nostro Paese: nel 2007, ha visto crescere il fatturato nazionale di quasi il 40%, nonostante un'inflessione del mercato dei titoli per PC superiore al 10%. Parte del rapporto riguarda, a sorpresa, il mondo del mobile gaming che, secondo l'AESVI "da solo sviluppa un giro d'affari di 94 milioni di euro. I videogiochi per cellulari venduti sono ben 19 milioni, contro i quasi 18 milioni di videogiochi per PC e console". Molta perplessità ha suscitato questo dato da parte dei rappresentanti delle principali case di sviluppo, da Gameloft a GLU, che sono invece concordi nell'affermare che il 2007 è stato un anno "di stanca" per il settore. Confronteremo questo dato con il rapporto annuale del Politecnico di Milano, atteso per fine giugno.

NON SOLO JAVA

In queste pagine ci siamo sempre e solo occupati di giochi Java. Eppure, come qualche lettore ci ha fatto notare in passato, il mobile gaming non è solo quello: sono molti i formati di giochi disponibili per telefonino, dai titoli per Windows Mobile, a quelli Brew, a quelli Symbian, eccetera. L'offerta, da oggi, comprende un nuovo genere assai promettente: quello dei MMOG (Massively Multiplayer Online Game, ovvero i giochi online per molti giocatori). Per una volta, l'Italia non sta a guardare e sforna il primo MMOG "mobile" del mondo, *Ancient Legion*, realizzato dagli sviluppatori di DigitalFun. *Ancient Legion* è giocabile direttamente online da cellulare senza dover scaricare alcun applicativo e permette di immergersi in un mondo fantasy, di svolgere missioni e di far evolvere il proprio eroe in sfide, battaglie e tornei. Il gioco è completamente gratuito, ma è disponibile, al momento, solo per gli utenti Wind. Per maggiori informazioni: **www.ancientlegion.com**

Il Sistema GIUSTO

L'ultima generazione dei chipset nForce debutta nelle due configurazioni più costose. Dopo mesi di rinvii, trovano posto nella rubrica anche le DDR 3, nella forma delle Corsair Dominator a ben 1.800 MHz. Tra le CPU, nel frattempo, prendono il sopravvento i transistor a 45 nm.

CAPIENZA RIDOTTA

L'arrivo del nuovo chipset 790i di NVIDIA ci ha spinti a un compromesso: sacrificare i 4 GB di DDR 2 che accompagnavano il Sistema ideale, in favore di 2 GB di velocissime DDR 3 a 1.800 MHz. Una scelta che offre benefici alla velocità di esecuzione dei giochi, ma che potrebbe sembrare sbagliata agli occhi di chi è abituato a lanciare *Command & Conquer 3* lasciando attivo in background un piccolo esercito di applicazioni. A questi ultimi, non possiamo che consigliare di raddoppiare il quantitativo di DDR 3 da noi indicato, avendo l'accortezza di utilizzare la versione a 64 bit di Vista, in modo che i limiti di indirizzamento dei sistemi operativi a 32 bit non vanifichino parte delle capacità di immagazzinamento delle costose Corsair Dominator. L'acquisto di 4 GB va comunque compiuto in ottica esclusivamente futura, dato che (fortunatamente) non c'è gioco attuale che non giri splendidamente in 2 soli GB di economiche DDR2, se si ha l'accortezza di non eseguire contemporaneamente altre utility.

▼ PROCESSORE

■ SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9650 € 850
Socket 775 – 3 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ SISTEMA MEDIO: Core 2 E8500 € 250
Socket 775 – 3,16 GHz – dual core – 6 Mb cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

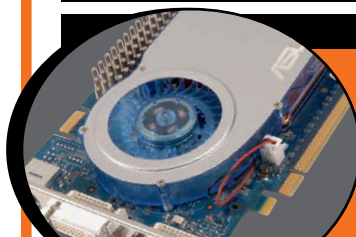
■ SISTEMA BASE: Core 2 E8200 € 150
Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

Il Sistema ideale rimane l'unico munito di 4 core operanti a 3 GHz e di un quantitativo prodigioso di memoria cache. I due sistemi più economici utilizzano dei dual core a 45 nm, che offrono prestazioni eccellenti pur consumando pochi Watt, a riprova della qualità dell'architettura Intel.

▼ SCHEDA VIDEO

■ SISTEMA IDEALE: GeForce 9800GX2 € 520
600 MHz Core – 1 GB DDR3 2 GHz – bus 256 bit – 256 (128x2) stream processor – 2 DVI – 1 HDMI

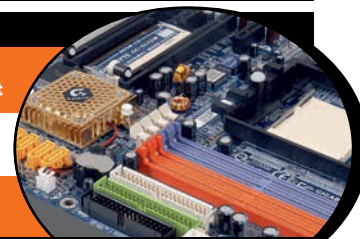
■ SISTEMA MEDIO: GeForce 9800 GTX € 290
675 MHz Core – 512 MB GDDR3 2,2 GHz – bus 256 bit – 128 stream processor – 2 DVI

■ SISTEMA BASE: GeForce 9600 GT € 150
650 MHz core – 512 MB GDDR3 1,8 GHz – bus 256 bit – 64 stream processor – 2 DVI

La soluzione a doppia GPU di NVIDIA scalza quella di ATI nel case del Sistema ideale, limitandosi alle DX 10.0, ma garantendo il top delle prestazioni. Le GeForce a 65 nm animano, invece, le due configurazioni più economiche, forti di driver ormai estremamente maturi e del pieno supporto al PCI-E 2.0.

▼ SCHEDA MADRE

■ SISTEMA IDEALE: Asus Striker II Extreme € 330
nForce 790i – 4 DDR 3 – 2 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ SISTEMA MEDIO: MSI P7N SLI Platinum € 120
nForce 750i SLI – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 2 PCI-E 16x – 2 PCI – 4 SATA – 1 Gb Ethernet

■ SISTEMA BASE: Abit IP35 € 80
Intel P35 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

L'ultima generazione di chipset nForce anima i due sistemi più costosi, pronti per accogliere le configurazioni SLI a due o tre schede. Il Sistema ideale sfrutta la velocità delle DDR3 per scalare le classifiche dei benchmark, mentre quello base si affida al vecchio, ma ancor valido, Intel P35. Tutte le schede supportano l'FSB a 1.333 MHz.

▼ MEMORIA RAM

■ SISTEMA IDEALE: Corsair Dominator PC14400 € 390
2 DIMM DDR3 da 1 GB – latenze 7-7-7-20 a 1.800 MHz – 2,0v

■ SISTEMA MEDIO: 2 GB OCZ PC9200 € 110
2 DIMM da 1 GB – latenze 5-5-5-18 a 1150 MHz – 2,1v

■ SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 50
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Le DDR3, nella loro forma più veloce, debuttano nel Sistema ideale, sfamando appieno la voracità di dati dei quad core. Le due configurazioni più economiche sfruttano le più economiche DDR2 nel taglio da 2 GB, in attesa che i sistemi operativi a 64 bit guadagnino una maggiore diffusione.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 100**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

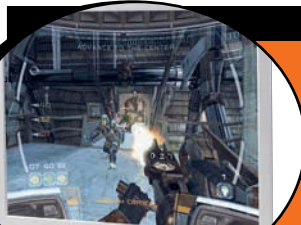
■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241VW € 750**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI –VGA– HDMI – Component – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung 226BW € 260**
22 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung 206BW € 220**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

Tutti i monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione, supportando la protezione HDCP via DVI o HDMI. Il BenQ del Sistema ideale vanta un pannello dai colori particolarmente fedeli, e una ricca dotazione di ingressi per accogliere PC, console e lettori HD.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech X-Fi Prelude 7.1 € 200**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Arricchito da componenti di conversione analogica-digitale di elevata qualità, e dalla capacità di produrre un flusso dati Dolby Digital in tempo reale, la versione di Auzentech del processore X-Fi guadagna un posto nel Sistema ideale. Le EAX 5 si confermano come l'unica alternativa videoludica allo standard audio HD.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax Galaxy 1000W SLI € 270**
1.000 Watt – 6 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 4 molex – 3 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Tagan TG700-U33 € 130**
700 Watt – 1 PCI-E 6 pin – 1PCI-E 2.0 8 pin – 6 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80% e riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato. Il mostruoso Enermax potrebbe, volendo, supportare 3 GeForce 8800 senza sforzo. Tutti i modelli sono muniti di adattatori per lo sdoppiamento di SATA, molex e PCI-E, nonché di ventole silenziose.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 300**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar SE 750 GB € 130**
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 400 GB € 80**
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 3.869	€ 1.513	€ 900
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

WASD SURROGATO

I pad sostitutivi delle tastiere non offrono grandi vantaggi pratici. Esistono, però, alcune alternative alla classica croce direzionale WASD, per avere a portata di dito un elevato numero di tasti.

Zykon Gamer Keyboard K1
€ 45

55 pulsanti che si appoggiano su altrettanti cuscinetti in silicone a lunga durata. La forma circolare eleva il numero di pulsanti raggiungibili senza spostare la mano.
www.zykon.com

Saitek FPS Pro Gamer
€ 39

Apprezzato dagli appassionati di MMORPG, permette di programmare i 21 tasti retroilluminati, fino a ottenere 144 funzioni. I due pulsanti raggiungibili dal pollice possono essere inclinati a piacimento.
www.saitek.com

Sharkoon Rush Pad
€ 18

Nessuna programmabilità, ma tutti i tasti utili durante il gioco sono concentrati in una piccola e comoda superficie. Nella confezione sono presenti una custodia per il trasporto e una serie di profili dedicati agli FPS più diffusi.
www.sharkoon.com

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

PATCH VOLUMINOSE

Router che remano contro la socializzazione online, HTPC appassionati del digitale e giganteggianti patch corporative riempiono le pagine della rubrica mensile, scritta mentre Vista armeggia pesantemente nell'hard disk in fase di sostituzione di migliaia di file. Gli aggiornamenti online sono certamente una benedizione dell'informatica moderna, ma risultano ancora un po' troppo impegnativi. Chissà che con l'arrivo di dischi SSD e processori a 8 core l'installazione di un Service Pack non diventi finalmente un'operazione silenziosa e discreta.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

ERRORE RIDONDANTE

L'installazione del vecchio *Superbike Riding Challenge* della italiana Milestone si blocca, segnalandomi un **ERRORE DI RIDONDANZA CICLICO**.

Luca

La lettura dei dati salvati su CD e DVD, nonché dei file provenienti dalla Rete, è legata a un sistema di controllo chiamato CRC (cyclic redundancy check). Alla base del CRC c'è la suddivisione dei dati in piccoli pacchetti cui viene abbinato, in coda, un valore numerico riportante la somma dei dati contenuti in ogni singolo pacchetto. In fase di lettura, o di ricezione dei file dalla Rete, il PC verifica che ci sia una corrispondenza tra i dati ricevuti e il valore di controllo, richiedendo o rileggendo i dati nuovamente in caso negativo. All'atto pratico, l'errore segnala l'impossibilità di leggere da un supporto ottico danneggiato, un download incompleto o corrotto o un hard disk danneggiato o collegato a un controller malfunzionante. Nel tuo caso, il CD potrebbe essere graffiato o non essere ben digerito dal masterizzatore in tuo possesso. Se non puoi ottenere una copia alternativa del gioco, verifica la possibilità di spostare i dati del CD sull'hard disk prima di lanciare l'installazione. In alternativa, cerca un firmware aggiornato per il tuo lettore, in modo da assicurarti che l'errore non sia prodotto dal sistema di protezione scelto da chi ha ripubblicato il gioco.

Per installare nuovamente il gioco, puoi provare a copiare il contenuto del CD sul disco fisso e, da lì, lanciare l'installazione.

MOTHERBOARD MISTERIOSA

Il mio PC si blocca non solo durante l'esecuzione di programmi inoffensivi quali Messenger, ma anche mentre gioco, mostrandomi una schermata blu relativa all'errore:
BAD POOL HEADER
Il sistema è così composto: Asus P4R8T, Pentium4 a 3,2 GHz, Radeon 1600 Pro AGP e 1 GB di RAM. Ho aggiornato tutti i driver, a eccezione di quelli della scheda madre, non più supportata da Asus.

Francesco84

L'errore BAD POOL HEADER è il prodotto di un driver incompatibile con il kernel di XP e può avere numerose cause. La più comune è l'installazione dei driver proposti da Windows update, che rimpiazzando quelli specificatamente forniti dal produttore minano la stabilità del sistema. In questo caso, è utile effettuare il cosiddetto "roolback", ovvero il ripristino dei driver meno recenti, entrando nelle proprietà delle periferiche aggiornate e scegliendo l'opzione ripristina driver. Il componente che più spesso si rende colpevole di tradimento è il controller Wi-Fi integrato nella scheda madre, ma a macchiarsi del peccato sono anche chipset e schede audio. Esiste la remota possibilità che l'errore sia prodotto dall'utilizzo di un programma di masterizzazione molto datato (uscito prima dell'arrivo del Service Pack 2 per XP), ma nel tuo specifico caso il responsabile è facilmente identificabile nella motherboard P4R8T, che non compare nell'elenco delle schede supportate da Asus solo perché è un componente legato al "barebone" T2-R. Nella sezione del sito dedicata

I Radeon della serie AGP richiedono driver del chipset aggiornati correttamente, se si vuole evitare la comparsa di temibili schermate blu.

Pacchetti ben instradati

Alcuni lettori, dopo aver letto la recensione di un Router DLink nel numero 141 di GMC, ci hanno scritto chiedendo informazioni riguardanti le tecnologie GameFuel e WISH (simile a GameFuel, ma per il traffico wireless), vantate esclusivamente dal produttore americano. In realtà, dietro il criptico nome di GameFuel si nasconde un piccolo processore Ubicom StreamEngine (presente anche in altri prodotti, quali lo Zyxel XtremeMimo X550, il Trendnet 633GR e il Linksys WRT54GS) addetto a gestire automaticamente la priorità dei pacchetti transitanti nel router. Il chip offre una maggiore priorità ai pacchetti UDP delle partite online e dei file audio e video in streaming, assicurando deathmatch privi di lag e fluidità dei contenuti multimediali. I router muniti del prodigioso chip nulla possono in presenza di server troppo affollati o distanti dal PC client, ma evitano che il traffico generato dagli altri utenti collegati alla rete casalinga infici la godibilità dei raid on *WoW* e affini. Il compito dello StreamEngine è spesso indicato con il diffuso termine QoS (Quality of Service) che non certifica la presenza della soluzione Ubicom, ma offre una certezza in più ai giocatori intenti ad acquistare un nuovo router wired o wireless.

ai piccoli sistemi assemblati, troverai i driver relativi alla scheda di rete e a quella audio. Per quanto riguarda il chipset, invece, dovrai scaricare i Catalyst 8.4 ufficiali di ATI selezionando la voce Radeon Xpress. Così facendo, installerai, oltre ai driver per la 1600 Pro, anche quelli per il Northbridge e il Southbridge, che dovrebbero finalmente digerire la presenza di software disegnato per le ultime DirectX.

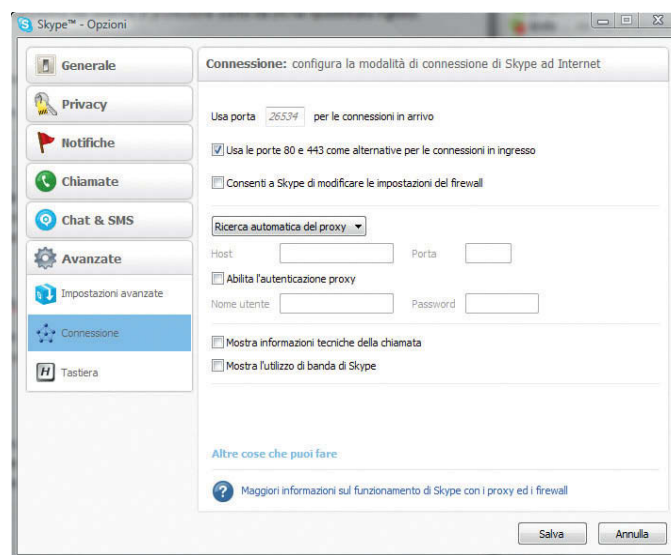
HDMI COMPLESSO

Voglio creare un Home Theater PC utilizzando un case SilverStone GD02 e un processore Core 2 E4500. Ho due dubbi riguardanti l'alimentatore e la connessione audio con il televisore Panasonic Viera T46PZ85U. Potrò installare nel case un alimentatore di dimensioni standard ATX, o i case per schede microATX sono in grado di alloggiare solo unità più piccole? Considerando che vorrei utilizzare un singolo cavo HDMI, come posso inviare l'audio prodotto dalla mia scheda X-Fi al televisore?

Simone

Il case da te scelto può accogliere solo le motherboard microATX e le ancor più minuscole miniITX, ma si adegua allo standard ATX 2.2 per quanto riguarda le dimensioni dell'alimentatore. Di conseguenza, potrai scegliere tra moltissimi modelli economici da 400-500 Watt, più che adeguati in fase di sostentamento di un E4500 contornato dai componenti che tipicamente animano gli HTPC. Abbi solo l'accortezza di evitare i modelli completamente passivi che, pur offrendo una totale silenziosità, eleverebbero eccessivamente la temperatura interna. L'invio del segnale audio tramite cavo digitale HDMI può essere ottenuto in due modi: utilizzando una VGA completa di ingresso SPDIF interno o esterno, collegata alla scheda audio, o utilizzando uno dei Radeon HD completi di controller Realtek integrato. Nel primo caso, è necessaria anche una scheda audio capace di inviare un segnale 5.1 in forma digitale. La X-Fi svolge questo compito correttamente quando si tratta di decodificare la traccia audio multicanale di un film, ma non può generare un flusso audio 5.1 in tempo reale. Alcune schede di Creative sono poi prive di uscita SPDIF interna, indispensabile nel caso si desideri sfruttare l'omonimo ingresso presente, per esempio, nelle schede Sapphire munite di uscita HDMI.
Se la tua intenzione è quella sfruttare la X-Fi anche nei giochi, la soluzione più semplice consiste nel collegare la scheda audio al televisore tramite l'ingresso analogico, che può essere abbinato a quello digitale HDMI nel televisore Panasonic. L'utilizzo del Realtek integrato nei Radeon HD (presente in tutti i modelli compresi tra il 2400 e il 3800) non offre alcun vantaggio pratico rispetto a questa soluzione, dato che i driver di ATI non offrono, per ora, nulla più che una semplice stereofonia.
Se proprio vuoi godere di un audio 5.1 completamente digitale, e non intendi utilizzare l'HTPC come macchina da gioco, c'è un'alternativa economica e funzionale: l'acquisto di una scheda madre con connettore SPDIF interno (la Asrock Conroe 1333-1394, per esempio) e di una Sapphire 1600 Pro HDMI, che potrebbe accogliere il segnale audio prodotto dal codec HD integrato nella scheda microATX, e inviarlo alla TV tramite un singolo cavo multicanale.

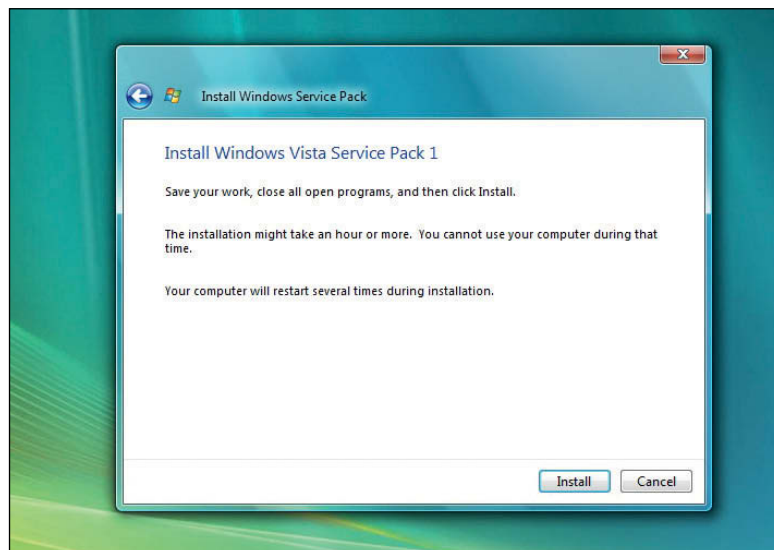
PORTE APERTE

Skype non vuole saperne di funzionare correttamente sul mio PC. Quando tento di parlare con gli amici, l'audio è inizialmente singhiozzante e si blocca ben prima di chiudere la chiamata. Chi mi invia file, invece, si ritrova davanti al messaggio **impossibile connettersi all'utente**. Ho già creato un'eccezione per il programma nel firewall di Windows, devo ripetere l'operazione anche nel router NetGear WNR3500?

Pingu

Skype utilizza diverse porte UDP e TCP per connettersi alla Grande Rete, porte che a volte devono essere specificatamente aperte nel router.

Probabilmente, il firewall integrato nel router sta bloccando l'accesso alla Rete da parte degli altri utenti con cui vuoi dialogare e scambiare file. Considerando che riesci a inviare dati, ma non a riceverli, il problema potrebbe essere esclusivamente di port forwarding: con questo termine si indica l'apertura di quelle porte UDP e TCP necessarie a far sì che i dati provenienti da un altro utente raggiungano il tuo PC, anche se non sono stati specificatamente sollecitati dal alcun programma. Entra nella sezione di Skype Opzioni/Avanzate/Connessione e, dopo aver messo il segno di spunta alla voce Consenti a Skype di modificare le impostazioni del firewall, prendi nota del numero indicato nella riga Usa porta per le connessioni in arrivo. Entra, poi, nel menu di configurazione del

Solo per esperti Tempo di Service Pack

Nel momento in cui leggerete queste righe, Microsoft avrà pubblicato la versione italiana del primo Service Pack per Windows Vista, che dovrebbe già trovare spazio nei PC muniti di connessione a Banda Larga e Windows update attivato. Rispettando le consuetudini del colosso americano, il primo Service Pack non apporta vistosi cambiamenti all'interfaccia utente o al pannello di controllo, ma raggruppa tutte le patch fino a oggi pubblicate singolarmente, abbinandole a una serie di migliorie sul piano delle prestazioni. L'utilizzo della memoria virtuale nei sistemi con 2 GB di RAM viene ridotto sensibilmente dall'aggiornamento, così come i tempi di attesa in fase di spostamento e cancellazione dei file. Il riavvio del sistema dopo una ibernazione è molto più reattivo, soprattutto se si ha l'accortezza di utilizzare una economica chiavetta USB da 1 GB come unità ReadyBoost. La lista delle periferiche compatibili subito dopo la prima installazione (che può aggiornarsi automaticamente se si ha l'accortezza di lasciare il sistema collegato a Internet sin dai primi istanti) è aumentata considerevolmente, permettendo al sistema di riconoscere stampanti, webcam e schede TV più datate. Gli amanti dei film gradiranno le nuove icone dedicate alle unità HD-DVD e Blu-ray, ma scopriranno con amarezza che il corposo aggiornamento non elimina il limite più grave nel comparto Media Center, ancora incompatibile con le trasmissioni TV terrestri e satellitari in formato HD.
Il primo Service Pack non trasforma Vista, ma ne lima alcuni difetti che, in passato, hanno scoraggiato gli utenti muniti di sistemi poco aggiornati. Chi si è scontrato con incompatibilità e lentezze intollerabili, può oggi dare una seconda chance all'ultima fatica di Microsoft.

router, raggiungendo l'indirizzo 192.168.0.1 tramite il browser, vai nella sezione Advanced e scegli Port Forwarding. Tramite l'opzione Add custom dovresti poter inserire il numero della porta utilizzata da Skype nelle caselle Start port e End Port, e dare il nome che vuoi al servizio (Skype in entrata, per esempio). Dopo aver premuto Apply, i file provenienti dai tuoi contatti non dovrebbero più trovare alcun ostacolo.

INSTABILITÀ CANADESE

Il driver ATIKMDAG si blocca costantemente durante l'esecuzione dei giochi, producendo schermate nere e pixel distorti. Possiedo un PC con Radeon X1950 Pro, Core 2 Quad Q6600, Asus P5KC.

Andrea

L'instabilità del file ATIKMDAG, uno dei componenti fondamentali al corretto funzionamento dei Catalyst, viene addebitata da ATI all'incompatibilità di alcuni chipset con Vista o alla presenza di RAM difettose. Un'affermazione poco credibile, considerando l'elevato numero di utenti interessati dal problema e muniti di schede con chipset P38 e X38. Per ora, le soluzioni più efficaci sembrano essere due: la prima consiste nell'installare l'utility ATI Tool, scaricabile dal sito **www.techpowerup.com/atitool**, per elevare al massimo la velocità di rotazione della ventola senza modificare le frequenze di funzionamento della GPU. La seconda implica l'utilizzo dell'utility MSConfig e della sua sezione Opzioni di Avvio/Avanzate, dove è possibile impostare manualmente il numero dei processori presenti nel sistema e, soprattutto, l'ammontare effettivo della RAM. Tale funzione, solitamente utilizzata solo da chi incappa in gravi incompatibilità con alcune applicazioni create prima dell'avvento dei sistemi dual core, risulta utile anche a limitare il raggio di azione degli attuali Catalyst, che sembrano indirizzare moduli DIMM effettivamente inesistenti.

La vecchia utility MSconfig nasconde un'opzione utile ancora oggi al corretto funzionamento dei Catalyst più riottosi

SOS Rapido Risposte brevi

■ Il forum di GamesRadar offre una soluzione a chi non riesce a eseguire *BIA: Earned in Blood* con Windows Vista.

D Sai consigliarmi un notebook con schermo da 17 pollici che vada bene per giocare e costi meno di 1.000 euro?

Roberto

R Purtroppo, non esistono, attualmente, notebook al di sotto dei 1.000 euro muniti di schermi di tale diagonale e sezione grafica all'altezza dei giochi più recenti. Il modello che più si avvicina a tali caratteristiche è il Toshiba Satellite X200, che nella configurazione comprensiva di Core 2 T8100 (2,1 GHz) 2 GB di RAM, hard disk da 160 GB e ben 2 GeForce 8600M in SLI può essere acquistato al prezzo di circa 1.200 euro. I modelli XPS di Dell e i G1-G2 di Asus basati su GeForce 8700M hanno prezzi più vicini ai 1.500 euro.

D Da quando ho collegato la tastiera Microsoft Reclusa, ogni riavvio del sistema, basato su Vista 64, motherboard XFX, Core 2 Extreme, 3 8800 Ultra in SLI e 4 GB di RAM Dominator, è accompagnato da una schermata blu riportante l'errore **USBHUB.sys**.

Marco

R Complimenti per la spettacolare configurazione. Ti consiglio di provare a installare l'aggiornamento KB925528, pensato per migliorare la compatibilità delle periferiche USB più esose in fatto di alimentazione, e disponibile nella sezione download del sito Microsoft. Ricordati, inoltre, di impostare su Enabled la voce del BIOS USB Legacy Support, nonché di verificare la presenza di un BIOS più aggiornato per la tua XFX che, insieme alle altre nForce basate sul design di riferimento di NVIDIA, sembra essere concausa del problema.

D In un uno stand di una fiera milanese ho visto un joypad per Xbox 360 dotato di tasti luminosi e colore nero, che si sposerebbe perfettamente con il mio case. Non sono però riuscito a trovarlo in nessun listino.

Rosario

R Quello che hai visto è, probabilmente, un pad modificato manualmente utilizzando una serie di led. I kit per svolgere l'operazione sono acquistabili su eBay per pochi euro, ma l'installazione dei led richiede l'utilizzo di un saldatore a stagno. All'indirizzo **www.llama.com** puoi trovare una guida in inglese comprensiva delle modifiche necessarie a far sì che i led si attivino solo contemporaneamente alla vibrazione. In commercio, troverai comunque molte cover per il pad di Microsoft, installabili utilizzando solo un cacciavite a stella, che non aggiungono luci al controller, ma ne cambiano drasticamente l'aspetto. Alcuni esempi sono consultabili all'indirizzo **www.talismoon.com**.

D Quando lancio *Brothers in Arms: Earned in blood* mi ritrovo davanti all'errore **General Protection Fault**.

Enzo

R Il problema è legato alla presenza del sempre meno amabile sistema di protezione Starforce, che non permette il corretto funzionamento di *Earned in blood* in ambiente Windows Vista neanche dopo essere stato aggiornato all'ultima versione. Nel forum di GamesRadar, un intraprendente utente (Mattia Affabris) ha però trovato un espediente per aggirare il problema Mainloop, il più diffuso tra i lettori che utilizzano la versione allegata a GMC. È sufficiente ridurre a icona, o avviare in finestra, il gioco durante le fasi di caricamento, ed espanderlo a tutto schermo una volta entrati nella missione. Per ridurre l'eseguibile in finestra, è possibile premere ALT+TAB o, più semplicemente, utilizzare il tasto Windows abbinato al menu Start.

■ La tastiera Microsoft Reclusa dà qualche grattacapo ai possessori di schede nForce 780i

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *DEFCON con Beretta*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto.
Gioco Preferito: *Civ IV: Beyond the Reda*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Sparire dalla circolazione a pochi giorni della chiusura del numero, per poi tornare carico di testi e immagini... a caso.
Gioco Preferito: *Race Driver: GRID*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Molestare quotidianamente e senza motivo il povero Raffaello. Imita il dottor House, ma in un altro paese.
Gioco Preferito: *Press Tour 2.0*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Sventare i proditori attacchi del Polli, al grido di "Presa!". Poi appare Falchi e tutto degenera in rissa.
Gioco Preferito: *Soulstorm*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Organizzare cervellotiche spedizioni di giochi e affini, facendo correre per tutta Milano la redazione.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

Vola e taglia il traguardo!

Bolidi da 300 cavalli sfrecciano davanti al Duomo di Milano, mentre c'è chi salva l'impero

QUESTO mese, il prode Alberto "Pape" Falchi è volato fino alla piovosa Inghilterra. Negli studi di Codemasters, ha inanellato giri su giri al volante di auto da sogno, sfrecciando per le strade di città riprodotte in modo certosino, sportellando e driftando da par suo. Se volete sapere come e quanto gli sviluppatori del già ottimo *Colin McRae: DiRT* siano riusciti a migliorare il proprio lavoro e a sfornare un gioco semplicemente sfavillante, allora girate pagina e gustatevi la recensione di *Race Driver: GRID*.

Le competizioni al cardiopalmo del nuovo titolo di Codemasters sono seguite a ruota da *Jack Keane – Al Riscatto dell'Impero Britannico*, l'avventura targata FX Interactive cui avevamo dedicato, un paio di numeri fa, un gustoso Scoop. Come leggerete, gli sviluppatori di Deck13 sono riusciti a confermare le nostre prime impressioni. Dopo due prove rimarchevoli (gli appassionati del genere ricorderanno certamente *Ankh* e *Ankh – Il Cuore di Osiride*), questi ragazzi hanno sfornato un'altra avventura grafica che trasuda passione da ogni poro. Uscire dall'ombra dei mostri sacri del passato firmati Sierra e LucasArts è un'impresa titanica, ma Deck13 si distingue sempre per le scelte azzeccate quanto ad ambientazioni, personaggi e qualità degli enigmi. Restando in tema con un passato che sembra difficile da superare, come dimenticare la strada intrapresa da TellTale Games con i suoi *Sam & Max* a puntate? Anche la seconda serie di episodi dedicati alle peripezie dei due folli investigatori è giunta al termine, e con risultati pienamente soddisfacenti. Gli eroi nati dalla mente di Steve Purcell non solo hanno conosciuto una seconda giovinezza, ma probabilmente si candidano all'immortalità (un mondo perennemente in balia di un coniglio psicotico? Meglio non pensarci). Status ormai raggiunto dal Non Morto per eccellenza, quel conte Dracula che torna a imperversare nella terza avventura di Microids. Anche nel caso di *Dracula 3: La Via del Drago*, la formula non è cambiata granché rispetto ai capitoli precedenti e ci restituisce una ventina di ore da trascorrere tra atmosfere horror e rompicapi a base di sangue, naturalmente. Segnaliamo, infine, *eXperience 112*, un esperimento che riesce a dosare misteri, situazioni inquietanti e vera frustrazione (chi ha detto "Lost"?).

Potremmo proseguire parlando degli Europei in salsa *FIFA*, delle battaglie fantasy/gotiche di *Battle March* e dell'epopea di Roma in chiave *Europa Universalis*, ma preferiamo lasciare spazio ai nostri recensori. Che lo spettacolo cominci.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 88

pag. 92

pag. 95

pag. 96

pag. 98

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Consegnare tutti i testi di un anno di lavorazione in un giorno solo. Il 32 dicembre. Del 2080.
Gioco Preferito: *Europa Universalis: Rome*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Andare a caccia di Raffaello Rusconi quando "si assenta un attimo": è l'unico che conosce tutti i suoi covi.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve i problemi.
Gioco Preferito: *Civilization Special*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a dimenticare un bisturi nella pancia di ogni articolo e poi dire: "Ops".
Gioco Preferito: *Project: Snowblind*

ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 2008*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare gli SMS, ICQ e Skype!
Gioco Preferito: *Sam & Max in Vacanza*

■ Le monoposto non sono una novità per la serie, ma sono sempre piacevoli da guidare.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

RACE DRIVER: GRID

Dal Neon all'EGO: come cambiano motore e gioco passando da *DiRT* a *GRID*.

IN ITALIANO

Race Driver: GRID **è stato completamente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda scatola, manuale e testi a video, sia per il doppiaggio.**

SUL numero di aprile, abbiamo avuto l'occasione di dare un'occhiata all'atteso *Race Driver: GRID* di Codemasters. Questo mese, finalmente, abbiamo potuto provarne la versione definitiva.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Eravamo curiosi di scoprire se, alla fine, tutte le idee dei programmatori si sarebbero concretizzate in un titolo di qualità. Codemasters si era proposta degli obiettivi ambiziosi e l'impresa non era certo di quelle scontate, neppure partendo da un'ottima base quale *Colin McRae: DiRT*.

Alla fine, tutto quello che ci aveva entusiasmato in sede di anteprima ci ha conquistato nella versione finale e i programmatori sono anche riusciti ad aggiungere alcune chicche di cui nemmeno sospettavamo l'esistenza, rendendo così l'esperienza motoristica di *GRID* fra le più complete disponibili per PC.

L'eliminazione del prefisso TOCA dal titolo del nuovo *Race Driver* lasciava presagire la presenza di nuove vetture e modalità, ma difficilmente ci saremmo aspettati alcune classi, come per esempio il Destruction Derby, che si sono rivelate delle piacevoli sorprese. *GRID* non vanterà il parco macchine più vasto mai visto in un gioco (sebbene i quaranta bolidi disponibili non siano certo pochi), ma quanto a varietà merita una menzione d'onore, includendo gare classiche, diverse modalità di drifting (da soli o in gruppo), sfide a tempo, gare in salita e discesa dalle colline e il già citato Destruction Derby. Si correrà lungo le vie di alcune delle più belle città del mondo (non manca Milano con il suo Duomo) e su alcuni dei tracciati più famosi della storia dell'automobilismo (indimenticabili le riproduzioni di Spa Francorchamps e di Le Mans).

> "Quanto a varietà, merita una menzione d'onore"

Gli sviluppatori ce lo avevano accennato già alla prima presentazione: *GRID* vuole distaccarsi sia dai precedenti episodi della serie, sia dai tanti giochi di guida attualmente in circolazione, riportando l'attenzione sulle sessioni al volante e limitando all'indispensabile tutto il contorno. Questo diventa palese sin dal momento in cui si schiaccia il tasto Start la prima volta: una velocissima introduzione, e ci si trova subito a stringere il volante di una ruggente Viper, impegnati in una gara. Via radio, dai box, ci segnalano di non strafare: l'importante non è vincere, ma concludere la competizione. L'operazione (per fortuna, aggiungiamo noi) risulta più impegnativa del previsto, soprattutto se opterete da subito per la modalità più simulativa, disabilitando quindi il Traction Control, l'ABS e il controllo della stabilità.

Bisognerà prendere un po' di confidenza con l'automobile prima di poterla spingere come si deve, ma gli avversari non saranno certo gentili con i novellini; anzi, si dimostreranno molto aggressivi sin dalle prime battute. Se il piazzamento ottenuto sarà lontano dal podio, non preoccupatevi: le prime

SFASCIO TUTTO!

Se deciderete di attivare i danni, preparatevi a vederne delle belle. Le vetture presenti in *GRID* tendono a essere decisamente "plasmabili". Sfioratevi in curva e sarà solo la vernice a venire scalfita; appoggiatevi con decisione al posteriore di chi vi precede e inizierete a fargli ballare il paraurti, che solitamente si staccherà dalla vettura dopo pochi metri. Scontri più violenti avranno effetti altrettanto spettacolari: auto accartocciate, motori fumanti e ruote completamente deformate. Il bello è che tutto questo "materiale" rimarrà sul tracciato, pronto a infastidirvi e a danneggiarvi nel giro successivo.

■ I replay sono decisamente spettacolari. Peccato per lo scarso controllo sulla telecamera virtuale, che non si può spostare a piacere.

■ Le Muscle Car sono molto pesanti, ma sprigionano una potenza micidiale.

OCCHIO ALLE PENALITÀ

Certe leghe vi obbligano a dei serrati "testa a testa" lungo brevi tratti montani, contro un avversario particolarmente ostico. La prima tappa è in discesa, la seconda risalendo la china e il primo che arriva vince. Attenzione, però: in questa modalità, chi segue deve fare molta attenzione a non toccare l'avversario che lo precede, se non vuole incappare in una manciata di secondi di penalità.

■ Sfiorate le bandierine durante un drift e il punteggio salirà in maniera sensibile.

■ Guidare dall'interno dell'abitacolo è più difficile, ma permette anche di guadagnare un maggior numero di punti reputazione.

LE MANS

Alla fine di ogni stagione, avrete l'opportunità di affrontare la celebre 24 ore di Le Mans. Naturalmente, non sarete costretti a ingozzarvi di caffè per un giorno intero: sarà possibile decidere la durata della gara, e i programmatori l'hanno pre-impostata a 12 minuti. Qualunque sia la durata della gara, vi godrete l'intero arco della giornata, simulato con degli spettacolari giochi di luce nei momenti salienti (all'alba e al tramonto).

LA STORIA MOTORISTICA DI CODEMASTERS

La storia dei giochi di guida di Codemasters inizia nel 1991, con la pubblicazione del primo *Micro Machines*, la prima saga motoristica dell'azienda a guadagnarsi gli onori delle cronache. Dopo qualche capitolo di questo marchio, lo sviluppatore inglese introduce, nel 1997, un altro titolo che poi verrà seguito a lungo, sino a oggi, *TOCA Touring Car Championship*. L'anno successivo, il 1998, è il turno di una nuova saga destinata a incontrare i favori del pubblico, *Colin McRae Rally*, anch'essa proseguita sino allo scorso anno, che ha visto l'uscita dell'ultimo capitolo, *DiRT*. E chissà cosa ci riserva il futuro.

gare servono solo a farvi prendere confidenza con il gioco, di conseguenza non vi penalizzeranno. Dovrete prestare più attenzione, invece, quando avrete recuperato i primi spiccioli, necessari per riparare la vecchia vettura che avrete in garage e per iniziare a iscrivervi a qualche campionato vero e proprio – dove racimolare i soldi non solo dell'ingaggio come pilota, ma anche quelli concessi dagli sponsor.

L'unica "distrazione" sarà rappresentata proprio dalla gestione delle sponsorizzazioni. Sarete liberi di decidere quali marchi esporre sulla carrozzeria delle vostre vetture, tenendo in considerazione le richieste dei finanziatori. Alcuni, infatti, vi pagheranno solo se arriverete entro una certa posizione, mentre altri – di manica più larga – si accontenteranno di vedervi finire le gare (anche se, in questo caso, il bonus in pecunia non sarà elevatissimo). Questo è il massimo del "tuning" disponibile: i programmatori hanno infatti deciso di eliminare qualsiasi opzione per migliorare le prestazioni o la stabilità dell'automobile. Una scelta che a qualcuno non andrà giù, ma che tutto sommato si sposa bene con l'immediatezza di *GRID*.

Che prendiate in mano una American Muscle come le famose Pontiac o una velocissima monoposto, la vettura sarà sempre assettata quanto basta per permettervi di raggiungere le prime posizioni, sempre che ne siate capaci. Pur trattandosi di un gioco di guida e non di una puntigliosa simulazione, infatti, *GRID* è decisamente impegnativo da portare a termine. Non sono previste penalizzazioni se non ci si piazza in buona posizione, ma è vero che, spesso, riuscire a racimolare il

Tokyo è caratterizzata dai suoi neon, che fanno risplendere a giorno tutta la città.

COMPAGNI DI SQUADRA

Dopo aver guadagnato abbastanza denaro, arriverete finalmente a permettervi di pagare un compagno di squadra, che potrete sponsorizzare e che vi aiuterà a moltiplicare i guadagni, se si rivelerà abbastanza bravo. Attenzione, però: compagni di squadra troppo in gamba (vedi Hamilton con Alonso lo scorso anno in McLaren) potrebbero rubarvi il posto di "prima donna" e conquistarsi il gradino più alto del podio.

Il Duomo di Milano in tutto il suo splendore.

CONTENUTI SCARICABILI

Qual è il futuro di *GRID*? A sentire i programmatori, incerto. Nel senso che, al momento in cui scriviamo, non sappiamo se il team di sviluppo intenda distribuire nuove auto o piste. Sicuramente è un'ipotesi che Codemasters sta valutando, ma non è ancora stato definito su quali piattaforme saranno resi disponibili tali (eventuali) aggiornamenti, né se saranno gratuiti o a pagamento. Di certo, come è accaduto per i precedenti titoli motoristici del distributore inglese, il gioco non strizzerà l'occhio alla comunità dei Modder.

minimo di punti necessari per sbloccare le nuove gare è particolarmente faticoso e richiede una certa bravura nel padroneggiare il mezzo.

Già a livello di difficoltà Normale, gli avversari si dimostrano aggressivi e competitivi. Vincendo, la complessità aumenta esponenzialmente e per raggiungere il podio sarà necessaria parecchia concentrazione. La responsabilità è in parte dell'Intelligenza Artificiale ben realizzata, in parte del sistema di danni ottimamente programmato, che non perdona i piloti che si fanno strada a spintoni. Prima di rendere la quattoruote inguidabile, dovrete prendere parecchie botte: qualche scontro di troppo renderà difficile la guida, il motore perderà efficienza, e così via. Se, poi, andrete in pieno contro un palo, ci sarà veramente poco da fare, dal momento che anche un solo frontale a velocità sostenuta distruggerà totalmente il vostro bolide. Per evitare la frustrazione di perdere una splendida gara all'ultima

> "La nuova fatica targata Codemasters ha colpito nel segno"

curva, Codemasters ha aggiunto una sorta di replay che vi dà il controllo dell'auto pochi istanti prima dell'errore (praticamente, è identico al famoso Tiger Effect già visto in *S.C.A.R.* ed *Evolution GT* di Milestone).
È disponibile solo poche volte per ogni gara, e il numero di tentativi disponibili è inversamente proporzionale al livello di difficoltà selezionato. I piloti migliori, quelli che ne faranno a meno, riceveranno a fine competizione un bonus in punti reputazione.

Nonostante l'iniziale fatica per stare al passo con gli avversari computerizzati (un problema facilmente aggirabile abbassando il livello di difficoltà), il modello di guida ci ha deliziato, dimostrandosi un buon passo avanti rispetto a quanto visto in *Colin McRae: DiRT*. Se quest'ultimo si rivelava perfetto per la guida "sporca", nel caso di *GRID* ci si deve confrontare su diverse superfici e bisogna cimentarsi sia in giri veloci sul filo del centesimo (quando si sfreccia a Donington con le monoposto), sia in spettacolari drift nei dock di Yokohama e lungo le coloratissime vie del quartiere Shibuya di Tokyo. Per non parlare delle gare a coppie lungo le colline giapponesi, o delle violente sfide all'ultima sportellata nelle arene americane dei Destrucion Derby. Dovrete imparare

Le monoposto hanno un notevole grip, ma sarà comunque possibile far fumare gli pneumatici, guidando in maniera molto sportiva.

La partenza, soprattutto in multiplayer, è uno dei momenti più concitati: superate indenni la prima curva e avete buone probabilità di piazzarvi decentemente.

a padroneggiare alla perfezione i diversi stili di guida presenti nel gioco, se vorrete scalare le classifiche e sbloccare tutti i contenuti inizialmente inaccessibili.

Dal nostro punto di vista, il drifting è la novità più eclatante di *GRID* e le varie salse in cui è stato proposto vi spingeranno a diventare dei "maestri" della difficile arte della derapata. Potrete dilettarvi nel free drift (sfrecciate sui dock scegliendo la sequenza e il percorso da prendere, prestando attenzione solo al punteggio finale) o nelle gare con più auto, dove il punteggio è sempre fondamentale, ma posizionandosi davanti agli altri si incrementa il moltiplicatore (oltre a evitare di rimanere accecati dal fumo degli pneumatici di chi vi precede). Il trucco è molto semplice: un colpo di freno a mano per far partire l'auto e una buona sensibilità con l'acceleratore per mantenere la derapata, ma prima di riuscire a inanellare correttamente le sequenze di curve, magari sfiorando con il cofano le bandiere in prossimità dei tornanti (ulteriori punti per la vostra performance), passerà parecchio tempo. Non solo dovrete prendere confidenza con le distanze e le velocità ideali per avviare la derapata, ma anche essere in grado di concatenare una sgommata dietro l'altra, se vorrete far salire il moltiplicatore e far registrare punteggi degni di nota.

Se vi stufate del drifting, avrete a disposizione altre tipologie di gara, forse più classiche, ma rese esaltanti sia dal modello di guida molto azzeccato (verosimile quanto basta), sia dal motore grafico EGO (un'evoluzione del già ottimo Neon che aveva esordito con *DiRT*). Per esempio, è stato ritoccato quell'effetto di blur che a molti sembrava troppo accentuato, ed è stata prestata parecchia attenzione agli effetti particellari. Se pensavate che *Need for Speed: ProStreet* avesse il miglior fumo mai visto in un videogioco, è giunto il momento di ricredervi. In alcune gare di *GRID*, la cortina di fumo rappresenterà buona parte dell'immagine e, se non riuscirete a infilarvi subito nelle prime posizioni, sarà un serio ostacolo per le vostre performance. Non si tratta, però, di un trucco per nascondere una grafica dei fondali poco curata. Quando la nebbia si diraderà, verrete deliziati da splendidi sfondi, da folle caratterizzate da centinaia di "omini" virtuali apparentemente tutti diversi, e da palazzi che, nella foga della corsa, vi sembreranno indistinguibili da quelli reali. E spesso sarete curiosi di visitare nuovi posti solamente per osservarne la realizzazione: ogni parte del mondo è stata caratterizzata a dovere, e si passa dalle assolate vie del centro di Milano a una Tokyo illuminata a giorno da migliaia di neon, senza dimenticare gli spettacolari saliscendi di San Francisco, che faranno gemere di dolore le sospensioni della vostra vettura. Non sono supportate le DirectX 10, ma con questo impatto visivo il problema è inesistente: l'EGO sarà basato su librerie non recentissime, ma che importa se questi sono i risultati. Una volta sbloccate tutte le gare, ci

Il fumo sollevato dagli pneumatici è denso come non si è mai visto in un gioco per PC.

UNO SGUARDO ALLE AUTO

Ecco una lista, ben lungi dall'essere completa, dei bolidi che potrete guidare in *GRID*:

USA
Dodge Viper SRT-10
GTR Mustang Concept
1970 Boss 302 Mustang

GIAPPONE
Mazda 787B
Nissan Silvia S15
Subaru Impreza
Nissan Skyline R34 GTR Z-Tune

EUROPA
Aston Martin DBR9
Porsche 911 GTR3-RSR
Lamborghini Murcielago GTR
Audi R10 TDI

I Destruction Derby sono una parentesi violenta, ma decisamente divertente.

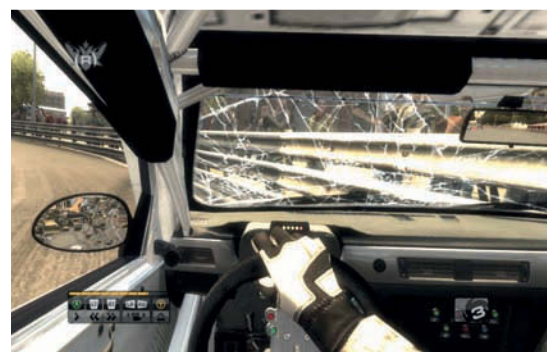
NO SPONSOR NO PARTY

Uno dei pochi aspetti su cui potrete concentrarvi fra una gara e l'altra sarà la gestione degli sponsor. Non tutti sono uguali, quindi è meglio selezionare bene quali marchi esporre sulla livrea della vostra automobile. Alcuni pagano sempre, a patto che arriviate a fine gara, mentre altri sono più esosi e, prima di sborsare denaro, pretendono un buon piazzamento, o quantomeno una gara perfetta, cioè con l'auto priva di qualsivoglia graffio. Ogni sponsor offrirà un obiettivo primario e un bonus secondario: a voi la scelta.

penseranno le modalità online a tenere viva l'attenzione. Al contrario di *DiRT*, il multiplayer di *GRID* è ulteriormente rifinito e prevede sfide sino a 16 giocatori in contemporanea su PC. Sono supportate, bene o male, tutte le modalità di gioco viste in single player, comprese le spettacolari sessioni di drifting e le sfide nel Destruction Derby, che si rivelano incredibilmente divertenti e competitive. Purtroppo, per quanto riguarda la versione PC, Codemasters ha deciso di non avvalersi del supporto LIVE, di conseguenza non saranno disponibili i famosi "obiettivi", e per le sfide multiplayer bisognerà affidarsi al collaudato sistema Demonware.

Al momento della nostra recensione, purtroppo, il gioco online non era stato ancora ottimizzato: per un'analisi più approfondita, vi rimandiamo a uno dei prossimi numeri della sezione Extended Play, nella rubrica Next Level. In ogni caso, la nostra "prima prova" ci ha confermato che le gare sono decisamente frenetiche, tanto che in alcuni circuiti abbiamo preferito

> "Il drifting è la novità più eclatante del gioco"

disattivare i danni, dal momento che la competizione in poche curve si trasformava in un mostruoso ingorgo che risparmiava solo pochi, fortunati, piloti. Utilizzando vetture meno spinte, si riuscivano a evitare questi intoppi e, soprattutto attivando i danni, le gare si facevano più tattiche e divertenti, sebbene non meno accese in termini di sportellate e spintarelle da dietro. Naturalmente, nelle arene del Destruction Derby sarebbe folle anche solo pensare di disattivare i danni, ma fortunatamente queste automobili sono molto robuste, e dovrete maltrattarle parecchio prima di distruggerle del tutto. Anche gli scontri a mezz'aria sulle rampe, per quanto violenti, lasceranno la vettura malconcia, ma ancora capace

di camminare. È piuttosto curioso notare come, nelle sezioni di drifting, i programmatori abbiano deciso di eliminare le collisioni con le auto che procedono in senso inverso: così facendo, per esempio, gli errori di chi apre la fila di auto durante una sfida mutiplayer non andranno a rovinare il punteggio dei malcapitati che seguono.

Prima di concludere, due note sul sistema di controllo: suggeriamo vivamente di non considerare la tastiera (pur supportata) e di dotarvi

■ Si correrà su alcuni dei più famosi tracciati di tutto il mondo, fra cui il mitico Road America.

UNA FOTO AL PAESAGGIO

Alcuni dei luoghi in cui vi troverete a sfrecciare in *GRID*:

USA
San Francisco
Detroit
Washington
Road America

GIAPPONE
Dock di Yokohama
Haruna
Tokyo Shibuya

EUROPA
Le Mans
SPA
Milano
Donington

quantomeno di un buon joypad, altrimenti dosare correttamente l'acceleratore non sarà certo semplice.

Se, poi, intendete lanciarvi nella modalità più simulativa, un buon volante non potrà che aumentare la vostra soddisfazione: non è indispensabile, ma vi aiuterà a controllare meglio gas e freno. I modelli da 900 gradi di rotazione si rivelano maledettamente divertenti per il drifting, anche se dopo qualche decina di minuti le vostre braccia chiederanno pietà. I possessori del G25 di Logitech e di altri prodotti simili, purtroppo, non potranno godere appieno il potenziale delle loro periferiche, dal momento che non sono supportati né il cambio con H-pattern, né la frizione.

Insomma, la nuova fatica targata Codemasters ha colpito nel segno: non rappresenterà una rivoluzione epocale nei giochi di guida, ma riuscirà a tenervi incollati a lungo allo schermo, promettendo emozioni anche online.

Come in *DiRT*, sarà possibile variare il livello di difficoltà prima di affrontare ogni gara (in modo da modificare continuamente l'aggressività dei piloti virtuali) così come l'attivazione o meno degli aiuti alla guida. Così facendo, si evita la frustrazione in alcune gare, ma è importante non abusarne: rischierete solo di rovinarvi il divertimento.
I requisiti di sistema non sono certo bassi, quindi mettetevi il cuore in pace: per godersi fluidamente lo spettacolo della grafica di *Race Driver: GRID* è necessario possedere un PC di fascia alta (noi l'abbiamo provato su un quad core con 2 GB di RAM e GeForce 8800 GTX). Ma questo, chi ha giocato a *DiRT* lo sa già. I possessori di Windows Vista, infine, saranno felici di sapere che per il comparto sonoro Codemasters si è appoggiata alle librerie OpenAL.

Ciò significa che anche con l'ultimo sistema operativo di Microsoft sarà possibile gustare lo spettacolare audio tridimensionale del gioco, a patto di disporre di una scheda audio adeguata e di un buon sistema di casse multicanale.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Juiced 2: Hot Import Nights, Feb 08, 8
Centrato sul tuning e sulla nota manifestazione americana HIN, *Juiced 2* è perfetto per chi apprezza l'atmosfera delle scommesse clandestine.

rFactor, Sett 07, 9
Difficile da domare, la simulazione degli ISI è il massimo se si è alla ricerca di un'esperienza di guida realistica.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Gamestop** ■ Internet **www.codemasters.com** ■ Prezzo **€ 49,95** ■ Età Consigliata **12+**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM PS 3.0, DVD-ROM**
➤ Sis. Con. **CPU quad core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM, Connessione a Internet**
➤ Multiplayer **Internet**

- **Graficamente spettacolare**
- **Buona varietà**
- **Modello di guida eccellente**

- **Motore 3D decisamente pesante**
- **Niente supporto LIVE nella versione PC**
- **Nessuna opzione per il tuning**

***GRID* è senza dubbio un ottimo gioco di guida, probabilmente il più vario e meglio realizzato fra quelli disponibili per computer. Purtroppo, gli elevati requisiti di sistema non permettono di goderlo appieno su PC poco potenti.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SCENARI	I.A.
9	8	9	8	9	8

L'inventario è disponibile in ogni momento, nella zona superiore dello schermo.

Non c'è avventura senza un emporio ben fornito di oggetti colorati e interessanti.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

JACK KEANE – AL RISCATTO DELL'IMPERO BRITANNICO

Deck13 si sposta dall'antico Egitto all'Inghilterra coloniale: si torna alle atmosfere stile *Monkey Island*?

TUTTO IN ITALIANO

***Jack Keane* è stato interamente tradotto nella nostra lingua. I dialoghi saranno quindi tutti comprensibili, con l'aggiunta di sottotitoli per chi volesse attivarli. La caratterizzazione delle voci, in originale pronunciate con evidenti accenti anglosassoni e indiani, è stata resa in modo regionale: molti personaggi parlano con accenti locali italiani. Questa soluzione, bizzarra e spesso divertente, è molto adatta ad alcune situazioni, mentre in altre suona un po' strana, rimanendo comunque simpatica.**

JACK è un giovanotto coraggioso. Comandante di un vascello non propriamente da favola e a capo di una ciurma composta da due lazzaroni, cerca di sbarcare il lunario nella Londra di fine Ottocento.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Le sue fortune sono alterne e non si può dire che navighi nell'oro. Alle prese con pericolosi creditori, accetta di buon grado l'ottima occasione fornitagli dall'impero britannico: dovrà scortare un agente segreto fino alla lontana isola di Tooth, vicino all'India, in cambio di una cospicua ricompensa. Sfuggito temporaneamente ai debiti, il suo primo scopo sarà di recuperare lo 007 ante litteram e muoversi verso l'isola.

Giunto a destinazione, Jack scoprirà che l'agente non è poi un genio (per la fortuna delle locali piante carnivore) e che la ricompensa tanto attesa è, in realtà, scomparsa. Ovvia la decisione: si torna a casa subito! L'operazione è però resa impossibile da gravi impedimenti, tra cui la totale distruzione del vascello, e il mistero si infittisce: il dottor T., un oscuro scienziato, regna sull'isola e ha un piano malvagio per il dominio del mondo. Jack scopre, inoltre, che qualcosa lo lega intimamente all'isola di Tooth. Dopo una vita da orfano, privo di ricordi della prima infanzia, il ragazzo non può esimersi dal cercare di sapere di più circa le sue origini. Riuscirà a capire da dove viene, a cavarsela nel luogo in cui si trova e a tornare a Londra? Tutto questo (e molto di più) è nelle mani dei giocatori.

Jack Keane – Al Riscatto dell'Impero Britannico è la nuova avventura realizzata da Deck13, i creatori di *Ankh* e del suo seguito *Il Cuore di Osiride*. La ricetta è rimasta la stessa, composta di ambientazioni variopinte, personaggi divertenti e un sistema grafico tridimensionale migliorato per l'occasione. Siamo passati dall'antico Egitto a Londra e alle Indie, i fondali

> "Diversi enigmi sono risolvibili secondo la fantasia del giocatore"

tridimensionali rimangono coloratissimi e ora, con le ultime migliorie al sistema grafico, l'avventura può permettersi giochi di luce ed effetti pregevoli, quali il mare animato e tante piccole chicche qua e là nelle varie ambientazioni.

Tutto questo si paga un po' dal punto di vista delle prestazioni: su computer non recentissimi (CPU sotto i 2 GHz, 512 MB RAM), che magari facevano girare i due *Ankh* senza problemi, *Jack Keane* potrebbe scattare. Fortunatamente, gli effetti grafici extra (così come la risoluzione grafica) si possono ridurre o disattivare, in cambio di una maggiore fluidità.

LA TRILOGIA EGIZIANA DI DECK13

Gli sviluppatori di *Jack Keane* sono già noti agli avventurieri per i primi due episodi di *Ankh*, divertente serie in cui il giovane Assil si scontra con problemi di tutti i generi, tra cui divinità per niente benevole nei suoi confronti. Dopo il primo episodio (*Ankh*) e il secondo (*Il cuore di Osiride*), un terzo è in dirittura d'arrivo. Il titolo originale *Battle of the gods* (La battaglia degli dei) e le prime immagini disponibili su Internet lasciano ben sperare.

I personaggi vagamente strampalati sono quasi una firma del team creativo. Jack, tutto sommato, è un "serio" avventuriero, che si imbatte però in macchiette particolari – tra cui spicca un comandante di nave sfortunatissimo, purtroppo protagonista di pochissime scene. Completano il variopinto gruppo

Il sistema grafico permette di gestire molti particolari, anche in cima al Big Ben.

Certi scorci sono particolarmente evocativi, come i due livelli del villaggio dell'isola visti da lontano.

LA X INDICA IL PUNTO...

In questo caso, la frase non significa che una grossa X segnerà il punto dove scavare, come in *Monkey Island*, bensì che la X, in *Jack Keane*, semplificherà un po' la vita degli avventurieri. Proprio premendo il tasto X, il giocatore potrà vedere, evidenziati da piccole "x" sullo schermo, tutti gli "hot spot" disponibili, ovvero i punti in cui si può cliccare per interagire con parti degli ambienti o per muoversi in zone adiacenti. Utile se pensate di averle provate tutte e, magari, avete il sospetto di non aver notato qualche piccolo particolare in giro per l'isola.

Jack non è ben messo economicamente, questi due "amici" lo perseguiteranno a lungo.

l'agente segreto Montgomery, che fin dai primi attimi sembra più fumo che arrosto nelle sue millanterie, i soldati britannici dell'isola di Tooth e l'intera popolazione del luogo, fino a giungere al malvagio dottor T. e alla sua aiutante Amanda, neoassunta e... co-protagonista femminile dell'avventura.

In un primo tempo, Amanda sarà più o meno un'avversaria di Jack, ma potrebbe trasformarsi in qualcosa di molto di più nel corso dell'avventura. Particolare fondamentale, Amanda è il secondo personaggio che sarete in grado di comandare nel corso del gioco: alcuni capitoli vi vedranno nei panni del protagonista, in altri controllerete le azioni della ragazza, naturalmente con obiettivi molto diversi tra loro.

Jack Keane è diviso in una dozzina di capitoli, ognuno indipendente: solo risolvendo completamente il capitolo corrente si passerà al successivo. La divisione in parti permette una buona pianificazione degli eventi. Potrete affrontare enigmi abbastanza complessi e in locazioni anche estese, ma saprete sempre più o meno dove andare a parare, in quanto ogni cosa dovrà essere risolta con i mezzi a disposizione in quel dato capitolo. Le azioni necessarie al completamento di tutte le sezioni non sono affatto poche e terminare l'intera avventura richiederà un discreto numero di ore anche a chi è già avvezzo al genere, una stima di almeno una ventina di ore di gioco è abbastanza verosimile.
Gli ambienti in cui si muovono i personaggi sono più complessi di quelli visti dei due *Ankh*: i singoli scenari possono essere disposti anche in verticale (come una bella statua nascosta nella vegetazione in uno dei primi capitoli), con il fondale che ruota intorno al personaggio man mano che questi si sposta al suo interno. Anche se spesso potrete muovere Jack e Amanda solo su percorsi ben determinati, l'effetto scenico è piacevole.

Come in tutte le avventure, oltre la trama, gran parte del bello sta negli enigmi da risolvere. *Jack Keane* se la cava bene sotto questo punto di vista. Diversi problemi nel corso del gioco sono risolvibili in più di una maniera, secondo le preferenze e la fantasia dell'avventuriero (e l'uso più o meno accorto degli oggetti nell'inventario); inoltre, sono presenti

CONTENUTI EXTRA

Nel corso del gioco, troverete diversi oggetti bonus inutili ai fini della trama, che sbloccheranno degli extra disponibili nel menu principale. La possibilità di giocare l'avventura non a colori, ma virata in modo da sembrare un vecchio filmato, oppure una sorta di museo delle cere con le riproduzioni dei personaggi di *Jack Keane*. Solo giocando l'avventura in ogni suo particolare potrete sbloccare tutto.

UN AIUTO DA INTERNET

La versione di *Jack Keane* disponibile nei negozi italiani sarà ulteriormente personalizzata con le indicazioni per scaricare da Internet la soluzione completa ufficiale del gioco, un'idea che sarà molto apprezzata dagli avventurieri meno esperti. Utile per sbloccare il giocatore fermo da troppo tempo in un punto, la soluzione può anche rappresentare un pericolo: abusarne significa eliminare gran parte del divertimento. Non utilizzatela troppo.

La scimmietta che lavora in questa piccola casa svolge un ruolo fondamentale e dovrete farla sloggiare.

LA LISTA DELLA SPESA

In ogni capitolo di *Jack Keane – Al Riscatto dell'Impero Britannico* ci sarà un elenco di azioni da compiere per passare alla seguente sezione di gioco. Premendo il tasto TAB, saranno visualizzati i principali obiettivi dei protagonisti che ancora non sono stati realizzati. Un ottimo modo per ricordare al giocatore cosa lo aspetta e in che direzione deve impegnarsi.

Personaggi e situazioni sono sempre particolari e, spesso, divertenti.

Una rete elettrificata al centro di un'isola di fine Ottocento? Misteri del dottor T.

alcuni momenti in cui, per superare un blocco, dovrete effettuare per esempio due (a scelta) tra tre diverse azioni, rendendo il tutto seppur pilotato (come ogni avventura) meno lineare del solito. Come valore aggiunto, non si può negare che i più appassionati potrebbero voler rigiocare piccole parti dell'avventura in un secondo tempo, così da cercare di scoprire quali fossero le soluzioni alternative in quelle scene.

Gli oggetti con cui potrete interagire in *Jack Keane* sono disponibili in buon numero, rappresentati da un inventario a scomparsa (che si può rendere fisso) a icone. Sarete liberi di utilizzare gli oggetti tra loro direttamente nell'inventario, oppure con elementi dei fondali. Man mano che impiegherete gli oggetti, nel caso questi non siano più utili in seguito, verranno eliminati automaticamente dall'inventario – metodo forse non completamente logico, ma efficace. Sarà impossibile perdere o rovinare indizi indispensabili alla soluzione, mentre in qualche caso dovrete aguzzare la vista per scoprire qualcosa da raccogliere.

Jack Keane prende spunto in diversi modi dall'ormai mitico *Monkey Island*. L'ambientazione non piratesca, ma simile, l'esplorazione dell'isola, i personaggi improbabili e i dialoghi a volte al limite dell'assurdo non possono che far ricordare le avventure di Guybrush Threepwood, uno dei personaggi più famosi della storia delle avventure grafiche. L'ispirazione alla saga di LucasArt è dunque presente, ma il risultato finale, sebbene molto divertente, non raggiunge i livelli del mito del passato. I dialoghi tra i personaggi (con varie opzioni selezionabili, non sempre totalmente lineari) sono spassosi e sopra le righe, le situazioni surreali si sprecano e ci sono anche delle piccole chicche, come quando scopriamo che un personaggio ha perso tutto in una versione particolare della famigerata truffa nigeriana che spopola ancora oggi su Internet, oppure quando Jack sconsolato pensa di abbandonare l'avventura e gli viene suggerito di impegnarsi in *Imperium Civitas*, gioco degli stessi produttori FX Interactive e di genere totalmente diverso.

L'unica critica che ci sentiamo di muovere nei confronti di *Jack Keane – Al Riscatto dell'Impero Britannico* è, in alcuni momenti, una piccola mancanza di ritmo. Ci sono fasi in cui la voglia di proseguire da parte del giocatore potrebbe venire leggermente meno, a causa di qualche enigma più bizzarro del solito o, semplicemente, di un improvviso picco di difficoltà. Niente di clamoroso, comunque: giocare a *Jack Keane* vi divertirà e vi terrà impegnati quanto basta, due caratteristiche sempre bene accette in un'avventura grafica.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Season 1, Lug 07, **7½**
La prima (o anche la seconda) stagione completa di *Sam & Max*: divertimento garantito.

Ankh – Il cuore di Osiride, Ago 07, **7½**
Dai creatori di *Jack Keane*, stile simile e ambientazione egiziana. Molto divertente.

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Deck13** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/83241900** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.jackkeane.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 1,5 GB HD, Win XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

+ Garantisce un buon numero di ore di gioco
+ Prezzo conveniente
+ Alcuni enigmi hanno diverse soluzioni

– Qualche enigma più bizzarro degli altri
– Richieste hardware più elevate del solito
– Personaggi non sempre carismatici

Divertente, con due protagonisti simpatici e situazioni (a volte) al limite del paradossale. *Jack Keane* non sarà magari il nuovo *Monkey Island*, ma vi permetterà di passare una ventina di ore in allegria, impegnandovi il giusto.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	8	8	7	7

Il tutorial è solo testuale e non interattivo, rendendo l'apprendimento del gioco faticoso.

La mappa di *Rome* è più vivace ed elegante rispetto a quella, un po' scialba, di *Europe Universalis 3*.

GENERE: GESTIONALE STORICO

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

Da "Europa Universalis" a "Caput Mundi".

ITALICA VERSIO

Europa Universalis: Rome **è per il momento disponibile solo in inglese (con tracce di latino). Il distributore italiano Blue Label pubblicherà la versione completamente tradotta nella nostra lingua tra la fine di maggio e l'inizio di giugno, sempre al prezzo di 39,99 euro. Chi lo desidera può intanto acquistare, per lo stesso prezzo, il gioco in versione originale via download digitale dal sito "Gamersgate" (www.gamersgate.com).**

NEL corso degli anni, Paradox ci aveva portato su e giù per la storia del mondo, attraversando – anche più volte – il Rinascimento, l'Età Vittoriana, le due guerre mondiali e perfino i secoli bui del Medioevo e delle crociate. A queste escursioni nel passato mancava ancora un viaggio nell'epoca antica. A colmare tale lacuna, arriva *Europa Universalis: Rome*.

EU: Rome giunge sulla scia di *Europa Universalis 3* ed è basato su una revisione del motore di gioco di quest'ultimo. I parallelismi tra i due programmi sono tanti e tali che, a tutti gli effetti, lo si potrebbe definire un gigantesco Mod (o una total conversion) della precedente ammiraglia di Paradox. Malgrado ciò, *Rome* è anche un titolo che si propone con i propri meriti agli appassionati di Storia antica e, per tale ragione, in questa recensione cercheremo di ridurre al minimo i paralleli con *EU 3*, se non dove necessari per chi è interessato a un confronto tra i due giochi.

EU: Rome copre la storia europea e del vicino Oriente (inclusa la costa nord dell'Africa) dal 278 avanti Cristo al 25 avanti Cristo, ovvero da dopo il terzo trattato di "amicizia" tra Roma e Cartagine (che sarebbe stato ben presto dimenticato con lo scoppiare della prima guerra punica) al crollo della Repubblica. Questo arco temporale inizia, dunque, nel momento in cui Roma si affaccia sul Mediterraneo come una delle possibili "superpotenze" locali (senza che la sua ascesa sia data per certa, vista la presenza di concorrenti quali Cartagine, Egitto, Macedonia e la dinastia Seleucide nata dalle ceneri dell'impero di Alessandro Magno) e si chiude con uno dei momenti più cruciali nella storia romana, ovvero il passaggio da Repubblica a Impero (un pizzico di intuizione suggerirà a cosa potrebbe essere dedicata l'eventuale prima espansione).

Come tradizione di Paradox, il giocatore è libero di decidere se guidare le aquile romane oppure se indossare i panni di una delle altre civiltà. Ogni nazione presenta sfide e limitazioni a lei uniche e le sue potenzialità riflettono quelle storiche. La conseguenza è che le varie fazioni di *EU: Rome* non sono bilanciate e se porsi alla guida di alcune significa avere solo il cielo come limite (ovvero, il dominio incontrastato della mappa), con altre ci si potrà definire bravi e fortunati se si riuscirà a sopravvivere ai tumulti della Storia. Si tratta, vale la pena di sottolinearlo, non di un difetto, ma di un pregio: mentre la serie

> "Il cuore di *EU: Rome* è rappresentato dall'idea di provincia"

EU alla fine di ogni partita "premia" la fazione che si è comportata meglio con una valutazione del suo operato espressa in punti, parte della sfida offerta dai titoli Paradox deriva proprio dal porsi alla guida di una potenza minore e riuscire a fare meglio della controparte storica – magari riuscendo a sopravvivere laddove, nella realtà, la minuscola fazione venne presto assorbita da qualche vicino più potente, oppure addirittura riuscendo a crescere e svilupparsi fino a sfidare i "grandi" sul loro terreno.

L'azione si svolge in una dettagliata mappa della regione mediterranea divisa in settori terrestri (detti "province") e marittimi. Il gioco è in "tempo reale" e questo significa che, quando l'orologio si mette in moto, le varie fazioni (le altre saranno controllate dall'Intelligenza Artificiale) inizieranno a pianificare la propria politica e a muovere le armate e le flotte sulla mappa. Il "tempo reale" di *EU* è, però, estremamente cadenzato, e non può

IDEARUM PROGRESSIO

Rome mutua da *Europa Universalis 3* l'interessante concetto delle "idee nazionali". Si tratta, in termini semplici, dell'inclinazione che ha un certo popolo ad abbracciare particolari concetti civili, militari, economici e religiosi. Una fazione, per esempio, può dare importanza alle truppe a cavallo o prediligere un esercito professionale e disciplinato, mentre in campo religioso avere fede nelle predizioni degli oracoli. Ogni idea nazionale dà bonus appropriati in alcuni settori del nostro dominio, ma talvolta c'è un prezzo da pagare in stabilità – soprattutto se indica un cambiamento radicale rispetto al passato. Inoltre, non tutte le "idee" sono disponibili all'inizio e le più progredite devono essere "ricercate" come avviene per le tecnologie (un modo per simulare il progresso culturale di un popolo). Infine, alcune "idee" possono contrastare anche radicalmente con la forma di governo attuale del paese (che, lo ricordiamo, è un fattore al di fuori del controllo del giocatore): sta, come sempre, a chi gestisce l'impero decidere se un certo beneficio varrà il prezzo da pagare.

Le città possono essere conquistate con un lungo assedio (esponendo le truppe all'esterno a rischi come le malattie) o con un assalto.

La modalità diplomatica consente di vedere le relazioni che abbiamo con le varie fazioni, e di avviare trattative con loro.

Il gioco rappresenta tutti i leader storici più importanti, ognuno con caratteristiche individuali dettagliate.

AB URBE CONDITA

All'inizio di ogni partita, il giocatore può decidere se intraprendere l'intera campagna o se partire da uno dei "momenti storici" proposti, come la prima guerra punica o la campagna in Gallia di Cesare. La geografia politica europea, e quindi le fazioni selezionabili per ognuno di questi scenari, rifletteranno quelle del momento scelto; in ogni caso il gioco terminerà nel 25 AC. In alternativa, il giocatore è libero di indicare "manualmente" al gioco una data di partenza precisa. Un fatto interessante, ma che può generare qualche confusione, è che gli sviluppatori hanno deciso di mostrare la data nel gioco calcolata partendo dalla fondazione di Roma. Il risultato è che il periodo coperto varia, in termini di gioco, tra il 474 AUC ("Ab Urbe Condita") e il 727 AUC.

TUTORIALIS INADEGUATIS

Un gioco come *EU: Rome* ha bisogno sia di un buon manuale, sia di un buon tutorial. Ma mentre il primo è assai chiaro e completo, il secondo, purtroppo, è abbastanza frustrante da seguire: in primo luogo, manca di "interattività" e consiste, essenzialmente, in una serie di schermate da leggere e memorizzare senza che il giocatore abbia la possibilità di provare materialmente le nozioni apprese. Inoltre, è necessario leggere il testo, spesso fitto e dettagliato, senza l'aiuto di una "voce narrante" che consenta di seguire le istruzioni mentre ci si concentra sull'interfaccia – un'omissione a nostro avviso importante in un gioco di questo calibro, considerando che nel 2008 per molti titoli è ormai un ausilio standard.

essere equiparato alla frenesia di un RTS. Inoltre, il giocatore è libero di mettere in pausa quando lo desidera e inviare con calma i propri ordini alle truppe e occuparsi della gestione dei suoi domini. È anche consentito decidere che la funzione di pausa si attivi automaticamente quando appaiono sullo schermo eventi particolari, mentre nei momenti di "stanca" il fluire del tempo può essere accelerato.

Gestire una potenza dell'Antichità significa tenerne sotto controllo le molteplici problematiche, il tutto con un occhio verso l'espansione – sia territoriale (attraverso la conquista di nuove province), sia della sfera di influenza (attraverso trattati e alleanze). Il giocatore deve quindi occuparsi di economia, commercio, crescita e sviluppo culturale e tecnologico, religione, diplomazia e, quando è il caso, guerra.

In ciò è facilitato da un'interfaccia utente che, grazie al lavoro di miglioramento svolto sui vari titoli nel corso degli anni, è finalmente divenuta molto funzionale, consentendo l'accesso a tutte le informazioni necessarie e alle operazioni che si vogliono compiere con pochi clic del mouse.

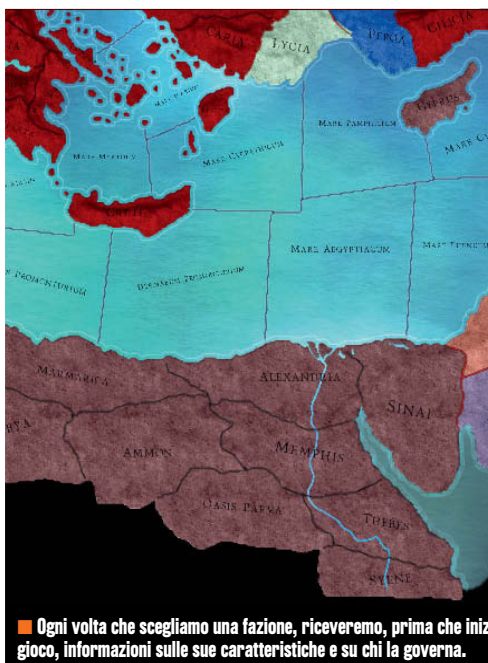
Il cuore di *EU: Rome* è rappresentato dall'idea di "provincia". Una provincia è l'area più piccola in cui è divisa la mappa, ed è caratterizzata da elementi come la natura del terreno, la popolazione (con una distinzione tra ceti sociali), la religione più diffusa nella zona, la presenza di eventuali città (insediamenti a loro volta caratterizzati dalla presenza di particolari strutture civili, militari o religiose, un po' come in *Civilization*) la principale produzione locale (grano, pietra, cavalli, ferro...), il livello di soddisfazione locale (province insoddisfatte possono ribellarsi) e così via.

Ogni fazione inizia il gioco composta da una o più province, e può guadagnarne o perderne grazie a guerre, annessioni, rivolte e altri eventi. Il giocatore può nominare "governatori" per le varie province e questi personaggi, in base alle loro caratteristiche personali, daranno sia vantaggi sia svantaggi: per esempio un governatore in grado di migliorare il gettito fiscale può, al tempo stesso, aumentare radicalmente l'insoddisfazione locale, mentre uno politicante più acuto potrebbe ottenere il primo risultato senza troppi mugugni tra la popolazione. Alcune province, inoltre, iniziano il gioco come "barbariche", ovvero non controllate da nessuna fazione "civilizzata".

EU: Rome introduce alcune importanti "riforme" al sistema ereditato da *EU 3*.

EUROPA SUPERNATURALIS

Il fattore "religione" ha sempre avuto un'enorme importanza in qualsiasi manageriale storico e così è stato anche per la serie di *Europa Universalis*. Con Rome, però, è la prima volta che le divinità paiono intervenire concretamente sulle vicende di un impero.
I sacerdoti di ogni fazione possono infatti compiere riti per invocare il "favore divino" su uno degli aspetti dell'impero, dal commercio al morale di soldati e flotte.
La probabilità che la divinità risponda favorevolmente dipende da una varietà di fattori che però, in sostanza, sintetizza quanto un popolo è pio e incline alla religione. Il nume molestato, infatti, può anche non gradire la richiesta d'aiuto e rispondere infliggendo un "malus" esattamente opposto.

Ogni tanto, il nostro dominio sarà scosso da eventi, sia positivi, sia negativi, al di fuori del nostro controllo.

Ogni volta che scegliamo una fazione, riceveremo, prima che inizi il gioco, informazioni sulle sue caratteristiche e su chi la governa.

PATER FAMILIAS

La storia è fatta da persone e le qualità non solo pubbliche, ma anche private e individuali, dei vari "leader" spesso hanno avuto un concreto impatto sulla loro capacità di influenzare gli eventi. *EU: Rome* prende in prestito il sistema di "Personaggi e Famiglie" di *Crusader Kings* per simulare questo interessante aspetto.
Tutti i personaggi più importanti del nostro dominio sono caratterizzati da una scheda che ne riassume le caratteristiche: capacità politica, economica e militare, ma anche tratti personali quali "corruttibile", "ammalato", "ninfomane" e altri. I personaggi possono sposarsi e avere figli (non necessariamente in quest'ordine), i quali cresceranno e daranno vita a una "generazione successiva". Il gioco simula rivalità, alleanze, successioni al trono (se la forma di governo lo consente) e altri interessanti eventi che derivano dall'interazione tra i personaggi.
Per esempio (e realisticamente), un generale molto popolare potrebbe diventare leader di una ribellione. Non c'è nulla di più bello di una guerra civile che scoppia per cause futili, proprio mentre stiamo per conquistare il vicino.

La prima riguarda la politica estera, in particolare la gestione delle alleanze.
In precedenza, quando scoppiava una guerra, le nazioni coinvolte chiamavano in aiuto i loro alleati e questi potevano o accettare di unirsi al conflitto o rifiutare (con pesanti conseguenze diplomatiche). Ora, è possibile "ritardare" tale intervento, evitando che il loro "entusiasmo" li conduca a occupare quei territori che proprio ci interessavano di più. Il prezzo da pagare è che se un eventuale rifiuto arriva mentre ormai siamo impegnati in una guerra totale, sarà più difficile districarsi da una situazione che, all'improvviso, si è fatta spinosa.

Il commercio assume una nuova importanza grazie all'introduzione di quelle che potremmo definire "risorse strategiche", ovvero materie prime quali legno o ferro. Senza tali materiali, alcune tra le unità più forti del gioco, per esempio la fanteria pesante o gli arcieri, non saranno reclutabili. Diviene dunque importantissimo controllare province che producono tali risorse o avere una solida rete di importazioni, mentre, al tempo stesso, si cerca di negarne l'accesso ai nemici. Inoltre, altri prodotti, come il grano, aiutano la crescita demografica nell'impero, fatto che a sua volta si traduce in una varietà di vantaggi nel settore della ricerca e della produzione.

Come abbiamo scritto, *EU: Rome* copre solo l'area del Mediterraneo. Chi preferisce la vastità dell'intero pianeta (come in *EU 3*) troverà l'esperienza un po' "claustrofobica", mentre altri si sentiranno più a proprio agio nel giocare in una regione geograficamente limitata (intelligentemente, Paradox non ha ingrandito artificialmente il territorio "spezzettando" arbitrariamente il numero delle province). In compenso, gli sviluppatori hanno reso il gioco più profondo integrando in *EU: Rome* alcuni degli aspetti meglio riusciti dei loro successi precedenti, in particolare la necessità di gestire, oltre all'impero, anche le famiglie dei regnanti, come avveniva in *Crusader Kings*.
Complessivamente, *Europa Universalis: Rome* riesce ad adattare bene il classico sistema di gioco della serie alle problematiche del mondo antico, con uno svolgimento degli eventi verosimilmente più lento, ma anche più varietà nelle strategie di gioco. Naturalmente, la grande forza dei titoli Paradox è sempre stata il supporto dei Mod e se *Europa Universalis 2 & 3* sono diventati i classici che conosciamo, è anche dovuto alla presenza di gioielli come *Magna Mundi*.

Non abbiamo dubbi sul fatto che anche l'epoca romana beneficerà di tale ausilio, ma nel frattempo possiamo intrattenerci con un manageriale storico più "compatto" (grazie a un'area di gioco ben delimitata) e con un'interfaccia che lo rende relativamente semplice da gestire, pur con la consueta profondità della serie. Consigliato.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

***Rome: Total War*,** Ott 04, 9
L'epopea di Roma e delle nazioni circonvicine con una campagna strategica e grandi battaglie tattiche, nella tradizione della serie *Total War*.

***Europa Universalis 3*,** Mar 07, 8
Per chi preferisce l'ambientazione "rinascimentale-moderna" da cui è nata questa linea di giochi; consigliata l'espansione *Napoleon's Ambition*.

info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Paradox** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 2 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,2 GB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Internet Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+ Leader molto caratterizzati
+ Revisione di commercio e alleanze
+ Interfaccia che semplifica la gestione

− Tutorial inadeguato
− Lo svolgersi degli eventi è un po' lento
− Non copre il periodo imperiale

***Paradox* viaggia fino alle origini di Roma e alle convulse vicende che la videro diventare dominatrice del Mediterraneo. Gli sviluppatori imparano dagli errori passati e sfornano un titolo interessante e profondo.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	7	8	8	7	8

Acchiappare i pesci al volo e senza spaventare i loro simili: un'altra prova di riflessi e velocità da superare in *Ninja Reflex*.

La sfida con la katana è la più emozionante: sconfiggere la valanga di attacchi nemici non sarà semplice.

SEI EVENTI PER UN NINJA

Caccia alla mosca: Con un paio di bacchette da riso, dovrete catturare delle mosche svolazzanti. Altro che Daniel Larusso!

Caccia al pesce: Dovrete avvicinarvi ai pesci che sguazzano allegri in un pacifico ruscello e catturarli non appena affioreranno.

Lucciole: Quando appare una lucciola nel giardino Zen del Maestro, dovete premere il pulsante del mouse. Sembra facile…

Nunchaku: Dovrete colpire gli oggetti che vi arriveranno addosso, cliccando al momento giusto. È l'evento che ci è piaciuto di meno.

Katana: Dovrete prima disarmare i nemici, poi colpirli. Loro possono attaccare in soli tre modi diversi, ma non è facile farlo in tempo.

Shuriken: Un po' come nei poligoni della Polizia, dovrete colpire le sagome dei ninja nemici, "agganciandole" prima con il mouse. Occhio alle geishe.

DISTRIBUZIONE VIA STEAM

Ninja Reflex viene distribuito, al momento, solo via Steam, la piattaforma di download digitale di Valve. Naturalmente, il gioco è in inglese, ma tra spiegazioni scritte ed esempi pittografici, non è difficile capire cosa sia necessario fare in ogni "evento".

GENERE: AZIONE

NINJA REFLEX

La miglior vittoria non è battere un nemico 100 volte, ma sconfiggerlo senza doverlo affrontare.

CERTI giochi sfuggono completamente alla distinzione in generi: a volte, esce un titolo che non è un gioco d'azione, non è un FPS, ma è comunque divertente. Ed è un bene, dato che è la miglior dimostrazione di originalità che si possa chiedere a un videogioco per PC.

Ancora una volta, il laboratorio di questi esperimenti è Steam, la piattaforma di download digitale di Valve. Qui è ospitato un titolo che, altrimenti, difficilmente sarebbe giunto sui nostri hard disk: *Ninja Reflex*. Si tratta, in buona sostanza, di un gioco che mette a dura, durissima prova i vostri tempi di reazione: credete di essere in gamba per aver finito *Call of Duty* 4 in meno di 10 ore? Be', provate *Ninja Reflex* e vedrete di che pasta sono fatti i vostri riflessi!

Per testare le vostre capacità di reazione, sono stati ideati sei mini-giochi, che pescano nell'immaginario collettivo delle arti marziali: ecco che dovrete acchiappare delle mosche con le bacchette da riso (come in "Karate Kid"), oppure centrare con le shuriken dei bersagli di cartone stampato e tela, o, ancora, colpire con i nunchaku degli oggetti che il vostro "maestro" e mentore virtuale vi scaglierà contro. Detto così, potrebbe sembrare poco interessante, ma quel che rende piacevole trascorrere anche un'oretta o due al giorno con *Ninja Reflex* è la sfida contro i propri riflessi, unico vero "nemico" nella creazione di Sanzaru

> **"I sei mini giochi pescano nell'immaginario delle arti marziali"**

Games. Ogni mini-gioco è diviso in sei varianti, di difficoltà crescente, che appariranno nel menu solo quando riuscirete a conquistare la "cintura" del livello corrente. Dei sei minigiochi, ne abbiamo trovati molto divertenti tre (caccia alle mosche, caccia al pesce,

katana); due sono piacevoli, ma non impegnativi (ninja e lucciole); uno quasi è incontrollabile (nunchaku). E giustamente, prima dell'esame (che impone tre prove scelte casualmente tra i sei minigiochi), abbiamo sperato che non ci capitasse mai l'evento sfavorito.

Il limite di *Ninja Reflex* è nella varietà degli eventi, alquanto ridotta. Oltre a ciò, quando si conquista una cintura è necessario replicare con successo tutti gli eventi di ogni mini-gioco, non solo l'ultimo "sbloccato", il che rende l'esperienza più longeva, ma anche più ripetitiva.

Paolo Paglianti GIOCHI COMPUTER

GORDON WAS HERE

Ninja Reflex è disseminato di citazioni e richiami alla saga di *Half-Life*, dal logo sul guanto quando dovrete "pescare", all'enorme nemico sullo sfondo nell'evento della katana.

info ■ Casa **Steam** ■ Sviluppatore **Sanzaru Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 9,99 (download digitale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.ninjareflex.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 1,6 GHz, 512 MB di RAM, Scheda 3D, 200 MB HD, Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **1 GB RAM**
- Multiplayer **Sullo stesso PC**

- Divertente e molto originale
- Sei eventi, ma con molte varianti
- Usa il sistema di "obiettivi" di Steam

- Un po' ripetitivo
- L'evento dei nunchaku è quasi incontrollabile
- Grafica appena sufficiente

Ninja Reflex è un gioco atipico, e già per questo meriterebbe un'occhiata: essendo nato su console Wii come "gioco di gruppo", su PC perde parte dell'attrattiva, pur conservando stile e divertimento. Per i pochi euro a cui viene proposto, non è il peggiore degli affari. Poco vario.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VARIETÀ EVENTI	SFIDA
6	7	7	6	6	7

I giocatori presentano sempre una strana luminescenza sui capelli.

Già i volti con una grafica così spartana sono difficilmente riconoscibili, in più sono spesso in ombra.

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

UEFA EURO 2008

FIFA 08 parte per la sua campagna d'Europa.

IN ITALIANO

Euro 2008 è tutto in italiano. Ancora una volta, la coppia Caressa-Bergomi si conferma come la migliore sulla piazza, con una telecronaca piuttosto puntuale e coerente con quanto si vede su schermo (anche se, ogni tanto, scappa qualche commento sfasato), e a tratti persino folcloristica. Come sempre, EA pensa anche ai rumori ambientali, con cori da stadio e suggerimenti strillati in campo e dalla panchina tutti in italiano. Insomma, il comparto audio in *FIFA* e derivati è sempre un fiore all'occhiello.

L'EUROPA SOTTO ATTACCO

Nella modalità Campagna Europea affronterete match in giro per il Vecchio Continente, ognuno caratterizzato da obiettivi primari e secondari: vincere la partita con due gol di scarto, parare almeno due penalty in una sfida ai rigori, e via di questo passo. I vostri successi frutteranno crediti utilizzabili per comprare nuove figurine ed elementi sbloccabili.

LA situazione dei giochi calcistici su PC è abbastanza stagnante. L'autunno scorso, il classico duello tra *Pro Evolution Soccer* e *FIFA* si è disputato sul piano delle considerazioni estetiche, piuttosto che su quello (ben più pregnante) dello stile di gioco: positivo il restyling grafico per *PES 2008*, desolante l'arretratezza di *FIFA 08*.

Più in là di questo non si è andati: una volta confermata su PC la consueta supremazia di *PES*, abbiamo constatato che in entrambi i casi le meccaniche di gioco non hanno beneficiato di reali innovazioni, al di là del solito rinvigorito dinamismo nella manovra che caratterizza da sempre una nuova edizione nei confronti della precedente.

Rispetto a *PES*, però, *FIFA* nel corso dell'anno si può permettere delle piccole prove d'appello grazie agli "spin-off" della saga, che contengono sempre alcuni ritocchi gentilmente apportati dagli sviluppatori. Stiamo parlando dei giochi ufficiali delle più importanti competizioni calcistiche, cioè campionato mondiale ed europeo per le nazionali e Champions League per le squadre di club.

Alla fine, la sostanza non cambia quasi mai: *UEFA Euro 2008*, gioco ufficiale dei prossimi Europei in Austria-Svizzera che sfrutta il motore di *FIFA 08*, mostra per esempio la stessa obsolescenza estetica del gioco da cui deriva. La grafica è rimasta quell'agglomerato di poligoni tagliato con l'accetta e rivestito di texture sfocate che avevamo conosciuto in *FIFA 08*. Ci sono alcuni casi in cui si fatica a riconoscere i volti di calciatori ben noti e, anche quando ci si riesce, non si può fare a meno di scuotere il capo di fronte alla spigolosità delle pettinature o all'anonimo livello di risoluzione delle texture.

È una vera contraddizione: proprio in una saga che si può permettere un numero di licenze sterminato, l'aspetto feticistico su PC viene trascurato in maniera evidente. Per di più, chi ha una conoscenza del panorama videoludico che va al di là del computer, sa bene che sulle console di nuova generazione *FIFA 08* si è presentato con un nuovo look entusiasmante: possibile che a EA, per *Euro 2008* sul PC, dopo tante critiche ricevute, non sia venuto in mente di sfruttare in qualche modo l'ottimo lavoro di modellazione eseguito per PlayStation 3 e Xbox 360?

Passando al gioco vero e proprio, ci troviamo di fronte alle stesse meccaniche di *FIFA 08*, ma per fortuna rispetto

> "La grafica è un agglomerato di poligoni tagliato con l'accetta"

alla grafica si tratta di un aspetto meno criticabile. Anche in questo caso sarebbe stata preferibile una maggiore somiglianza con le versioni per PS3 e Xbox 360 (dall'innovativo taglio realistico), ma va detto che si tratta di un football maturo: la possibilità di controllo totale su cross e filtranti (direzione più dosaggio) scongiura definitivamente quell'immagine da calcio "arcade" che la saga di *FIFA* si è portata appresso per anni. Inoltre, le retroguardie sembrano molto più pronte: il gioco non è più smaccatamente sbilanciato a favore delle superstar offensive, per cui superare i difensori è diventata una questione di coralità della manovra, invece che di facili funambolismi personali.

E avere dei compagni dinamici, che cercano in ogni momento di "dettare il passaggio" contribuisce a questo senso di gioco di squadra. Detto ciò, ribadiamo che *PES 2008* rimane comunque

"NON È IL CUCCHIAIO A PIEGARSI"

Come in *FIFA 08*, così anche in *UEFA Euro 2008* l'utilizzo di un controller con croce direzionale e doppia levetta analogica è praticamente indispensabile. E stavolta lo è ancora di più, visto che EA ha introdotto in *Euro 2008* un nuovo modo di battere punizioni e rigori usando solo le levette analogiche. Sulle punizioni, con la sinistra si decide la direzione, con la destra potenza, precisione ed effetto. La potenza è data dalla velocità con cui si sposta la leva dal basso verso l'alto, la precisione dalla concomitanza tra l'esecuzione di questo movimento e il riempimento di una "barra della rincorsa", e l'effetto dal movimento rotatorio (in opposizione a un tiro dritto con movimento rettilineo della levetta). Sui rigori, poi, è prevista persino l'esecuzione di uno sfizioso "cucchiaio".

Tra gli impianti selezionabili c'è anche l'Olympiastadion, in cui gli Azzurri si laurearono Campioni del Mondo.

Per filtranti e cross, si può passare dal controllo assistito a quello manuale in qualsiasi momento.

"CELOMANCA" SIMULATOR

Oltre ai classici elementi da sbloccare (come nuovi palloni e stadi), stavolta EA ha preparato un vero e proprio album di figurine, relativo alle nazionali europee, tutte da collezionare. I pacchetti, da 5 figurine ciascuno, vanno acquistati con i crediti che si guadagnano grazie a buone performance durante i Campionati Europei o nella modalità Campagna Europea. A differenza dell'analogo album Panini, però, in quello di EA Del Piero, al momento in cui scriviamo, non è tra i convocati nella nazionale italiana. Il dibattito è aperto, ma EA ha dalla sua la funzionalità online: non escludiamo modifiche via Rete in futuro.

IL DURO COMPITO DEL SELEZIONATORE

UEFA Euro 2008 **conserva una delle migliori novità introdotte in *FIFA 08*, vale a dire la selezione del giocatore tramite la levetta analogica destra quando si è in fase di difensiva. Per giocare, resta vivamente consigliato un joypad dotato di croce direzionale, leve analogiche e tasti dorsali/frontali. Si punta direttamente con la levetta verso il giocatore da "attivare" e si può star sicuri che non ci saranno i tipici equivoci che sorgono quando si usa il classico tasto di selezione.**

ARENE TUTTE NUOVE

Come in ogni gioco ufficiale EA dei tornei per nazioni, vi dovete aspettare una carrellata di nuovi stadi. Gli impianti svizzeri e austriaci riprodotti sono in totale 8 (tra cui il bellissimo Ernst-Happel-Stadion). Sono selezionabili, comunque, Wembley, Olimpico di Roma e altri impianti del Vecchio Continente.

superiore per un feeling con il pallone che ha qualcosa di più immediato e naturale. Per quanto riguarda, invece, rose e modalità, *Euro 2008* si limita naturalmente al ristretto ambito delle nazionali del Vecchio Continente. In totale, ci sono una cinquantina di nazionali europee tra cui scegliere (contro le centinaia di squadre nazionali e di club di *FIFA 08*) e si possono disputare gli Europei, con i gironi reali esattamente riprodotti, partendo anche dalle qualificazioni.

Per il resto, sono state "continentalizzate" alcune delle più recenti modalità di *FIFA*: la Campagna Cooperativa, per esempio, si è trasformata nell'opzione Guida la Tua Nazione. Per chi non lo ricordasse, fino a quattro partecipanti possono scegliere (creandolo anche da zero) e controllare un unico giocatore a testa durante le partite. Il tutto ristretto, in questo caso, agli Europei, anche qui con la possibilità di allungare il brodo disputando le qualificazioni. Un modo di giocare originale, ma che può risultare noioso e disorientante, soprattutto se intrapreso da soli. Infine, c'è la Campagna Europea, una sfilza di sfide di diversa natura tutte da sbloccare, di cui parliamo più approfonditamente altrove in queste pagine.

Nel complesso, ci troviamo di fronte a un classico spin-off su licenza di *FIFA*, che genera più rammarico del solito. Non tanto per suoi demeriti specifici, quanto per l'idea di riproporre quella grafica tanto trascurata, quando ormai si sa che EA avrebbe già pronto in casa un corredo di animazioni e modelli di gran lunga migliori (quelli, come già detto, di PS3 e Xbox 360). Il discorso si potrebbe allargare alla giocabilità, ma qui, come già sottolineato, abbiamo comunque una summa dei progressi della saga di *FIFA* nel corso degli anni, qualcosa in ogni caso di positivo.

L'appetibilità di *PES 2008* rimane ancora su un altro livello, anche se il richiamo di un torneo prestigioso come gli Europei di calcio è sempre un efficace catalizzatore, ed EA non se lo lascia mai sfuggire.

Paolo Cardillo

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Pro Evolution Soccer 2008, Nov 07, 9
Il miglior simulatore di calcio per PC: frizzante, amichevole, profondo. A partire da questa edizione, ha anche una nuova veste grafica.

Football Manager 2008, Nat 07, 8½
Se del calcio vi interessa l'aspetto tattico-manageriale, con questa saga andate sul sicuro. Un vero tourbillon di dati, ma mai spaesante.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 54,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.electronicarts.it/games/13630**

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3,3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, Stesso PC**

- **Gioco ufficiale degli Europei di calcio**
- **Eredita le novità azzeccate di *FIFA 08***
- **Equilibrato e divertente**

- **Grafica bisognosa di un restyling**
- **È *FIFA 08* con meno squadre**
- **Lo stile di gioco Professionista non convince**

Eredita tutto il meglio e il peggio di *FIFA 08*: la sua giocabilità decisamente maturata negli anni e la sua grafica orrida. Il guaio è che, ormai, tanti conoscono l'innovativa versione per PS3 e Xbox 360 e l'appetibilità potrebbe risentirne.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
5	9	7	7	8	7

Il combattimento in mischia è una seconda natura per i sanguinari Orchi.

Lo stile orchesco è inconfondibile: armi sovradimensionate, corna e tanta ignoranza.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WARHAMMER: MARK OF CHAOS BATTLE MARCH

Grossi, ottusi e arrabbiati: come resistere al fascino "sempreverde" degli Orchi?

IN ITALIANO

Koch Media distribuisce *Battle March* tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda testi a video e manuale, mentre resta in inglese il gradevole doppiaggio. Sulla traduzione, nel complesso accettabile, pesa qualche scelta linguistica infelice. È, peraltro, quasi impossibile rendere in italiano la spassosa parlata degli Orchi – si tratta, in realtà, di gergo "cockney", ovvero tipico dei ceti popolari londinesi.

NON sono molti gli universi fantastici in grado di ottenere una popolarità tale da imporsi come parte integrante dell'immaginario collettivo, travalicando i confini di una ristretta cerchia di appassionati e studiosi. Vengono in mente i grandi cicli mitici norreni ed ellenici, ma anche la saga di "Guerre Stellari" e le storie della Terra di Mezzo.

Pur non raggiungendo simili livelli di notorietà, l'oscuro mondo di "Warhammer Fantasy", ideato negli Anni '80 dai creativi di Games Workshop, gode di un vasto seguito e di un'invidiabile profondità. Si tratta di un'ambientazione prolifica, dal cui grembo sono nati, nel corso degli anni, giochi di ruolo e da tavolo, romanzi, wargame e videogiochi.

Un'eredità pesante, quindi, gravava sulla pubblicazione di *Mark of Chaos*. Laddove Relic aveva ottenuto un plauso quasi generalizzato per il suo *Dawn of War*, trasposizione della controparte gotico-fantascientifica di "Warhammer", l'RTS di Black Hole fu più controverso.

Giocatori e critici puntarono il dito contro i numerosi bug, l'inusitata lentezza nei caricamenti, un motore grafico poco snello e un'eccessiva "leggerezza" sul piano tattico. Dal canto nostro, pur riconoscendo la sostanzialità di tali accuse, riteniamo *Mark of Chaos* un gioco più che valido, ingiustamente penalizzato, all'epoca, dal confronto diretto con *Medieval II: Total War*.

A distanza di un anno e mezzo ci viene proposta un'espansione che – lo diciamo subito, a scanso di equivoci – soffre, in larga parte, degli stessi mali del predecessore e fonda la propria identità sui medesimi punti di forza.
Black Hole ha dunque adottato una politica conservatrice, evitando di stravolgere strutture consolidate e, invece, arricchendo il mosaico di due importanti tasselli: l'orda orchesca e le schiere degli Elfi Oscuri. Le due nuove armate vanno ad aggiungersi agli Alti Elfi, agli Skaven, alle forze del Caos e a quelle imperiali, già presenti nel gioco base (il cui acquisto, lo ricordiamo, si rende necessario per chiunque voglia giocare a *Battle March*).

Come gli appassionati ben sanno, non è certo cosa facile stilare una classifica delle razze più "rappresentative" dell'universo Games Workshop – chi vi scrive, per esempio, avrebbe gradito l'introduzione dei Conti Vampiro – d'altro canto, la scelta

> "La rapidità di manovra è essenziale per ottenere il trionfo"

effettuata appare indubbiamente solida, per quanto ristretta. Laddove gli Orchi vengono elevati dallo status di mercenari a quello di fazione vera e propria, beneficiando dell'aggiunta di qualche unità inedita e restando, tutto sommato, gli stessi sanguinari bruti verdognoli che tutti noi abbiamo imparato ad amare, gli Elfi Oscuri costituiscono la vera novità, sia per le esotiche truppe impiegate, rapide e abili nel sotterfugio, sia per l'apparenza estetica, decisamente "sui generis".

Entrambi gli eserciti vengono affidati al giocatore nel corso della campagna, centrata su un'invasione di Orchi nelle terre dell'Impero e sulle macchinazioni di una strega elfa. Il tutto, in fin dei conti, si traduce in una successione di battaglie intervallate da scene d'intermezzo, cui va ad aggiungersi qualche sprazzo di non-linearità grazie alle missioni facoltative.

Giunti sul campo, le cose cominciano a farsi interessanti: gestire le proprie truppe, organizzate in unità di diversa consistenza numerica, risulta decisamente semplice, il ritmo di gioco è rapido e l'interfaccia funzionale, per quanto un po' invasiva. Non troppo, però, è concesso a sottigliezze da wargame quali l'impatto del terreno e i rapporti di forza tra le varie armi. Ne risulta una struttura di gioco certo accessibile, ma meno ricca di quanto avremmo sperato.

DI BATTAGLIA IN BATTAGLIA

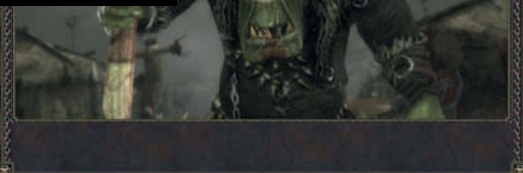
La nuova campagna single player, articolata nel corso di tre capitoli, rende omaggio allo spirito di *Mark of Chaos*: battaglie senza soluzione di continuità, intervallate da sessioni di potenziamento delle truppe. Rispetto al predecessore, abbiamo notato una maggiore inventività e varietà nella struttura delle missioni, soprattutto per quanto riguarda gli Elfi Oscuri. Occasionalmente, ci si trova di fronte a un bivio, quasi sempre privo di grosse conseguenze nello sviluppo della trama, già di per sé non particolarmente approfondita. Ricordiamo, inoltre, che è possibile salvare solo tra una missione e l'altra: caratteristica, questa, che può risultare frustrante in alcuni frangenti.

Le scene di intermezzo narrano una vicenda piuttosto elementare, ma non priva di qualche colpo di scena.

Sfruttare a proprio vantaggio i conflitti fra le forze gestite dalla I.A. si rivela indispensabile, in alcune missioni.

Posizionare gli arcieri sugli altipiani è, come sempre, una tattica valida.

Uno tra gli scenari più interessanti ci vede al comando di quattro Elfi Oscuri assassini.

I Giganti calpestano gli avversari con divertente noncuranza.

LE GUERRE DEL VECCHIO MONDO

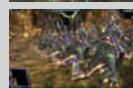
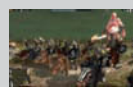
Battle March offre un comparto multiplayer interessante, per quanto limitato alle singole battaglie. Trenta le mappe offerte (le stesse affrontabili in modalità schermaglia) e fino a sei i giocatori che potranno sfidarsi in LAN o sulla Grande Rete. Piacevole anche l'opzione di personalizzare il proprio esercito non solo nella composizione, ma anche quanto a colori e modelli. In uno dei prossimi numeri di GMC, nella sezione Extended Play della rubrica Next Level, approfondiremo il discorso sul multiplayer con una prova mirata.

GOFFO COME UN ORCO

Ci riferiamo al motore grafico di *Battle March*, incapace di gestire scontri affollati o situazioni d'assedio senza crolli di framerate. La nostra configurazione di prova, comprendente un quad core a 3,2 GHz, una Radeon 3870x2, quattro giga di RAM e una Creative Xtreme Music, non è stata in grado di offrire, in alcuni frangenti, più di 18 frame al secondo – un cattivo risultato che sembra, peraltro, indipendente dalle impostazioni grafiche. Capita, inoltre, che si verifichi un crash al cambio di risoluzione, e che l'opzione "suoni casuali" renda il gioco instabile sul nostro sistema.

SANGUE NUOVO PER IL CLAN

I campi di battaglia di *Warhammer* si arricchiscono, per l'occasione, di alcune unità nuove, in larga parte appartenenti alle due fazioni inedite. Queste, a nostro parere, le presenze più carismatiche.

Streghe elfe: discinte fanciulle in calze a rete e rossetto viola, con una smodata passione per le lame e il sangue.

Cavalieri su Naggaronte: l'unità che ci è parsa, in assoluto, la più inarrestabile. Lanciati alla carica, travolgono qualsiasi nemico.

Cavalcacinghiali: La "cinghialeria" orchesca è brutale quanto basta, ma le cavalcature avrebbero beneficiato di modelli ancora più cattivi.

Mandria di Squig: Chi di noi, da piccolo, non sognava di possedere un cucciolo di Squig? Questi fetidi rospi zannuti non hanno pari quanto a tenerezza.

Ciò nonostante, la difficoltà di alcuni scenari fa sì che la sfida tattica offerta dal titolo non sia di second'ordine. A fronte di un'opposizione in assoluto vantaggio numerico, conservare in vita i propri soldati è di primaria importanza, considerato il costo in oro dei rinforzi da acquistare tra una missione e l'altra. La rapidità di manovra, agevolata dal sempre limitato numero di unità comandabili, è dunque essenziale per ottenere il trionfo.

Accanto alle più classiche battaglie campali e assedi, non mancheranno interessanti operazioni di sabotaggio e frangenti in cui si dovrà collaborale con alleati gestiti da una Intelligenza Artificiale capace di svolgere onestamente il proprio compito. Confermata anche la presenza degli eroi, in grado di acquisire abilità speciali e di sconfiggere in singolar tenzone i campioni nemici, così da minare il morale dell'armata avversaria.

Ugualmente confermati, purtroppo, i difetti del predecessore. Scarsa fluidità e crash occasionali, dunque, ma anche una telecamera imprecisa e inadatta alle situazioni d'assedio, senza contare la relativa vetustà ormai accumulata in ambito grafico. A onor del vero, il motore di *Mark of Chaos* non è invecchiato troppo male, ed è capace di offrire a tutt'oggi modelli dettagliati, dal disegno quasi sempre ispirato. Nulla più che misere paiono, però, le irrealistiche animazioni di combattimento, e poco piacevoli risultano paesaggi e truppe, se osservati a volo d'uccello. Completa il quadro tecnico un comparto sonoro valido, impreziosito da un buon doppiaggio (in inglese), enfatico ma gradevole.

In conclusione, *Battle March* non sorprende né delude. Le unità introdotte non sono molte, è vero, ma sono ben caratterizzate. La campagna è statica, ma varia, impegnativa e capace di garantire, insieme alle trenta mappe per la modalità schermaglia e al multiplayer competitivo, discreti livelli di longevità. Chi ha apprezzato il gioco originale non potrà che dichiararsi soddisfatto.

Claudio Chianese

IN ALTERNATIVA...

Dawn of War: Soulstorm, Apr 08, 7½
Il quarantunesimo millennio non è mai stato tanto cruento ed evocativo.

Medieval II: Total War, Dic 06, 9
Battaglie spettacolari, grande varietà e un'ambientazione storica di sicuro interesse.

info ■ Casa **Namco Bandai** ■ Sviluppatore **Black Hole Entertainment** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet warhammer.deepsilver.com

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3 GB HD, *Mark of Chaos***
- Sist Cons **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet, fino a 6 giocatori**

- Rapido e accessibile
- Missioni ben costruite
- Tutto il carisma di "Warhammer"

- Rallentamenti occasionali, qualche bug
- Manca di raffinatezza sul piano tattico
- Graficamente, non più all'avanguardia

***Battle March* gioca sul sicuro, regalando nuovi contenuti agli appassionati già soddisfatti dal titolo originale. Spiace che non si siano limati i difetti del predecessore e che ben poco di nuovo sia stato aggiunto a livello di strutture.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNA E MISSIONI	I.A.
7	8	8	7	8	7

Una scheda riassuntiva mostra le caratteristiche del nostro principe, inclusi i bonus ottenuti durante la campagna.

Il livello di dettaglio delle unità è molto buono, a scapito di una certa pesantezza grafica.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

CRUSADERS – THY KINGDOM COME

Cinque Principi per una crociata.

IN ITALIANO

***Crusaders – Thy Kingdom Come* è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale e programma (il gioco può essere installato anche in inglese, francese, tedesco, spagnolo e portoghese, e il manuale contiene anche le istruzioni in queste lingue). Le (poche) scene di intermezzo sono sottotitolate. Nel gioco non ci sono "voci", quindi non è stata necessaria un'opera di doppiaggio.**

CREATO dagli sviluppatori ungheresi di Neocore per la nuova etichetta Virgin play denominata (V.2 Play), *Crusaders – Thy Kingdom Come* ricostruisce, attraverso una campagna di scenari lineari, la prima crociata; organizzata dai principi europei in seguito al famoso appello di papa Urbano II nel 1095, al concilio di Clermont, essa aprì una lunga era di lotte tra Occidente e Oriente per il controllo della Terra Santa e la difesa dell'impero di Costantinopoli.

All'inizio di ogni campagna possiamo decidere il livello di difficoltà tra i quattro proposti e quale "interpretare" tra i cinque principi che parteciparono all'impresa. Ogni condottiero ha caratteristiche a lui peculiari; così, se Ruggero di Hastings è un bravo condottiero di arcieri, ma dalla fede incerta, Roberto di Napoli è specializzato nel comando di unità pesanti e prono a risolvere i problemi con la violenza. Il livello di difficoltà e le differenti caratteristiche dei cinque principi garantiscono una certa rigiocabilità alla campagna, anche se, come vedremo più avanti, questa è in parte minata dal modo con cui l'Intelligenza Artificiale è stata programmata.

A prescindere dalle nostre scelte, la campagna si articola su 13 scenari divisi ognuno in due fasi: la "preparazione" e la battaglia vera e propria. Durante la prima fase, il giocatore può svolgere vari compiti di organizzazione del proprio esercito e di diplomazia; truppe nuove possono essere assoldate (a patto di avere l'oro nelle casse) mentre quelle che hanno subito perdite nella battaglia precedente possono essere riportate a piena forza a un costo molto inferiore (per tale ragione, riuscire a mantenere in vita almeno un pugno di uomini per unità diviene importantissimo). Le unità "veterane" sono personalizzabili spendendo i "punti" che hanno ottenuto in battaglia, ed essere equipaggiate, per esempio, con armi e corazze migliori, o mostrare maggiore capacità di resistere agli assalti nemici. Armature ed equipaggiamento di qualità più elevata possono essere acquistate con le solite monete d'oro. Anche il nostro comandante può ricevere nuove abilità, come una migliore capacità di riorganizzare le truppe intorno a lui o micidiali "mosse d'attacco" per infliggere più danni di un'intera carica di compagnia pesante – un po' come facevano i paladini nei poemi epici medievali.

Altrettanto importante è la sezione diplomatica. Le varie fazioni europee sono in parte in rivalità tra loro, e ottenere i favori dell'una piuttosto che dell'altra

> **"Le unità e i principi possono acquisire vari bonus"**

porta a benefici di vario tipo. Prima di ogni missione ci viene mostrata una lista di "obiettivi secondari", ognuno dei quali interessa una delle altre fazioni. È nostro compito decidere se e quali assumerci, tenendo conto che alcuni sono in contraddizione tra loro (aiutare una banda di sbandati può migliorare le relazioni con la loro terra d'origine, la Provenza, ma peggiorarle con la Normandia – che considera con orrore il saccheggio che tali irregolari stanno conducendo contro i luoghi sacri). In base a come stanno andando le cose con una certa fazione, potremo ottenere aiuti quali truppe, reliquie e altri bonus – sulla base di una tabella ben definita. Per tale ragione, è bene scegliere in modo oculato i nostri obiettivi secondari, così da ingraziarci gli alleati il cui aiuto ci interessa di più, senza impegnarci in imprese troppo rischiose per il pugno di truppe al nostro comando.

Una volta iniziata la battaglia vera e propria, il comando delle unità non è diverso da quello classico che si incontra nei giochi del genere, come *Medieval II: Total War* (anche se raramente comanderemo più di una mezza dozzina di squadre). Possiamo selezionare le unità singolarmente o a gruppi, schierarle in varie formazioni (muro di scudi, aperta, a cuneo...), decidere la velocità di marcia (normale o rapida – la seconda con effetti pesanti sulla "fatica") e indicare quali nemici attaccare. Tali azioni possono essere svolte anche mentre il tempo è in pausa, mentre in battaglia è consentito accelerare lo svolgimento degli eventi

FEDE E RELIQUIE

Durante le battaglie per la conquista della Terra Santa, il nostro principe può recuperare "reliquie" di grande importanza per la fede cristiana, come il corno di San Gabriele (il cui suono gettava i "pagani" nello sconforto). Le reliquie possono anche essere ottenute in dono da altre fazioni, se i rapporti diplomatici con loro sono particolarmente buoni. Una volta in possesso di una di esse, avremo tre scelte. La prima è di venderla in cambio di oro: un atto po' blasfemo, ma utile se le casse sono vuote e l'esercito ridotto al lumicino. La seconda è di assegnarla al nostro principe o a uno dei suoi capitani: egli beneficerà in battaglia dei bonus specifici dati dalla particolare reliquia. La terza opportunità è di inviarla a Roma, dal papa, aumentando così il punteggio in "Fede" del personaggio. È bene dire che, spesso, i vantaggi dati da una reliquia sono proporzionali alla Fede di chi la porta con sé (per esempio "+5% di danno per punto-Fede dell'eroe") e che, quindi, i principi meno "convinti" del valore spirituale della crociata faranno bene a trasformarla in oro e a fare conto su fattori più materiali per le loro vittorie.

TEMPO PER COMBATTERE

Tra i principali protagonisti delle crociate vi fu il tempo atmosferico. Abituati al clima europeo (l'unico continente senza deserti), molti guerrieri partirono male equipaggiati per le condizioni climatiche che li attendevano in Terra Santa. *Crusaders* rispecchia questi problemi proponendo una varietà di condizioni atmosferiche che hanno un impatto concreto sull'efficacia delle unità. Il sole rovente affatica i guerrieri corazzati più pesantemente. Violente tempeste di sabbia possono oscurare il paesaggio, riducendo la visibilità e accorciando radicalmente la portata utile delle armi da lancio, mentre le battaglie notturne o condizioni insolite di nebbia rendono inutili le armi a distanza (dalle frecce alle catapulte). A queste considerazioni vanno aggiunte quelle geografiche: nelle (vaste) mappe del gioco incontriamo una varietà di terreni notevole, con foreste, colline, pianure, aree sabbiose, fiumi, e altri – che influiranno diversamente sulle unità in base al tipo. Se nascondere degli arcieri (o altra fanteria leggera) in una foresta consentirà di tendere delle pericolose imboscate, scatenare una carica di cavalleria pesante su delle dune non sarà esattamente da manuale del condottiero medievale.

Malgrado tutte le manovre tattiche del mondo, quando due o più unità si scontrano il risultato è sempre il "gran mischione".

PAR CONDICIO

Se la campagna principale narra le gesta dei crociati, una serie di scenari singoli ci consente di combattere dalla parte dei saraceni. Sebbene genericamente, ed erroneamente, considerati da molti crociati un solo popolo, essi erano in realtà composti da fazioni e tribù diverse, e spesso rivali tra loro – proprio come accadeva nel campo degli avversari. Inoltre, i saraceni possono essere gestiti nelle partite multiplayer (per due partecipanti, via LAN o Internet), che vedono sempre uno schieramento cristiano affrontare questi tradizionali avversari.

Molti obiettivi di missione includono il controllo di punti specifici della mappa.

fino al doppio della velocità normale. Ogni unità (e il gioco prevede dozzine di tipi diversi, sia per i crociati, sia per i loro nemici) ha valori dissimili in attacco, difesa ed, eventualmente, nella potenza delle armi da lancio. Tali capacità possono essere modificate non solo da "miglioramenti" acquisiti nella fase di preparazione, e dalla presenza di eventuali comandanti, ma anche da fattori come le condizioni atmosferiche e il tipo di terreno.

I problemi incontrati in *Crusaders* sono essenzialmente di tre tipi. Il primo è un motore grafico che, pur mostrando su schermo unità dettagliate e paesaggi affascinanti, risulta assai pesante anche su sistemi di fascia medio-alta (CPU quad core 2,4 GHz , 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB), al punto che una riduzione della qualità dal pannello delle opzioni è pressoché necessaria. In secondo luogo, la I.A. dei nemici è pressoché inesistente e, in verità, sembrano comportarsi in ogni battaglia in base a tattiche predefinite dal creatore dello scenario; mentre tale fatto conduce a qualche sorpresa e ad alcune azioni impreviste da parte dell'Intelligenza Artificiale, questi eventi non saranno più tali la seconda volta che si affronterà la stessa battaglia, e il risultato è una marcata perdita di longevità.
Infine, il problema principale è che *Crusaders* (così come il suo "cugino" *XIII Century*, recensito sullo scorso numero) può, a tutti gli effetti, essere considerato una versione "leggera" del classico di Creative Assembly *Medieval II: Total War*, il quale, per non molti euro in più, offre una campagna strategica dinamica, un numero enorme di unità e nazioni, assedi ed equipaggiamento pesante, un generatore di scenari, e un supporto di Mod da parte della comunità davvero di prim'ordine.

In definitiva, *Crusaders: Thy Kingdom Come* è un titolo discreto, che offre un'interessante escursione al tempo dei crociati, per chi è in cerca di una carica di cavalleria senza troppi problemi.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Medieval II: Total War, Dic 06, **9**
L'epopea medievale a livello sia strategico, sia tattico, nel monumentale e più recente titolo della serie *Total War*.

XIII Century, Mag 08, **7**
Un tattico medievale in tempo reale con una buona I.A. e una vasta scelta di battaglie tra varie nazionalità.

info ■ Casa **Virgin play** ■ Sviluppatore **Neocore** ■ Distributore **Newave Italia** ■ Telefono **055/72504** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.crusadersthegame.com/italian/news.htm**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Internet Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Cinque fazioni discretamente caratterizzate
- Possibilità di personalizzare unità ed eroi
- Vasta scelta di unità e di terreni

- Grafica pesante
- Poche unità per battaglia
- I.A. pessima

Un gioco più che discreto penalizzato da una I.A. pessima e dalla concorrenza di titoli più blasonati, come *Medieval II*. La scelta tra cinque "protagonisti" con caratteristiche diverse e la possibilità di personalizzare le unità sono comunque opzioni interessanti.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
7	7	7	7	6	5

Tutto viene gestito grazie al mouse, con il classico puntatore che cambia forma all'occorrenza.

Non c'è che dire, la Transilvania è un posto proprio allegro e pieno di vita: per forza ci sono i vampiri!

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

DRACULA 3
LA VIA DEL DRAGO

Nuovi personaggi e ambientazioni inedite, ma il nemico è sempre lo stesso!

MOLTI campi dello scibile umano si sono interrogati riguardo l'origine delle leggende sui vampiri. Addirittura, la scienza medica ha proposto le sue teorie, arrivando a considerare questi "mostri" come dei soggetti affetti da rare patologie (la porfiria eritropoietica, per esempio, che causa fotosensibilità e la distruzione dei globuli rossi).

Nonostante questa abbondanza di scientifica obiettività, però, i vampiri infestano ancora i sogni di molti di noi, rappresentando una tematica che risulta sempre affascinante. A dimostrazione di questo, basta contare il numero di pellicole cinematografiche dedicate ai cari vecchi "succhiasangue".

Come ragionevole aspettarsi, anche il mondo dei videogiochi ha trovato in questi personaggi una costante fonte di ispirazione. Spaziando tra i vari generi, ne sono esempi titoli quali *Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Legacy of Kain* e *Dracula II*. Proprio dal secondo episodio della serie targata Microids sono passati otto anni e sono cambiati i personaggi principali e l'ambientazione; l'unica cosa che non è stata modificata, in questo terzo capitolo chiamato *Dracula 3: La Via del Drago*, è la qualità generale. Quest'avventura grafica, infatti, risulta ben fatta e avvincente.

Si vestiranno i panni di Arno Moriani, un coraggioso sacerdote in missione per il Vaticano, che si troverà coinvolto in un'incredibile storia di omicidi, creature demoniache e misteri. Tutto ha inizio in un lugubre paesino della Transilvania, proprio negli anni successivi alla conclusione della Grande Guerra. La chiesa di Roma, per incoraggiare il culto cristiano, ha pensato bene di avviare le procedure di canonizzazione di una dottoressa del luogo, considerata dalla maggior parte della popolazione come una santa. Un'indagine di tutto riposo, se non fosse che l'intero paese si trova sotto il giogo di una creatura demoniaca: un Non Morto;

> **"Gli enigmi comprendono l'analisi di campioni ematici e giochi d'intelligenza"**

una mefistofelica incarnazione del male; sì, insomma, un vampiro.
La trama di *Dracula* 3 è ben articolata e, grazie al gran numero di personaggi e ambientazioni, offre al giocatore uno stimolo continuo a proseguire.
Naturalmente, trattandosi di un'avventura grafica, un posto d'onore è riservato agli enigmi, ovvero sfide varie e impegnative che, oltre al classico "recupera l'oggetto X e usalo su Y", propongono impegni più stuzzicanti, quali l'analisi di campioni ematici e giochi d'intelligenza. Gli oggetti e gli indizi sono abbastanza numerosi e possono venir combinati tra loro per creare nuovi elementi. Fortunatamente, non solo vengono organizzati in modo ordinato

IN ITALIANO

Il gioco è tradotto in italiano, dialoghi compresi. La qualità della traduzione, così come quella della recitazione, è buona.

AIUTI DIVINI

Il vostro alter ego digitale è Arno Moriani, un sacerdote il cui compito è quello di eseguire le indagini preliminari sulla vita dei presunti beati, in modo da avviare, eventualmente, le procedure di canonizzazione. Essendo un uomo di chiesa, il protagonista porterà sempre con sé la sua Bibbia, che si rivelerà uno strumento utile in più di un'occasione. Sfogliandone a caso le pagine, infatti, sarà possibile consultare alcuni passi del libro sacro, che conterranno preziosi consigli sul da farsi.

UNA BUONA VARIETÀ

In *Dracula 3* le sfide che vi troverete ad affrontare spaziano dai giochi di logica, fino a compiti più pratici, come per esempio prelevarsi da soli il sangue. Le prove risultano intelligentemente integrate nella trama e sono contraddistinte da una difficoltà ben calibrata (a parte rare eccezioni), rendendo di fatto difficile bloccarsi durante l'avventura.

Per arrivare all'origine del male, occorre ripercorrere i sette passaggi del sentiero del drago.

■ Arno Moriani assisterà a eventi del passato durante i suoi sogni.

■ Durante i dialoghi sarà possibile scegliere le domande da porre, ma non le risposte da dare.

- Cosa sa della dottoressa Calugarul?
- Come mai è venuta a lavorare qui?
- Non ho trovato la locanda. Mi può dire dove si trova?
- [Vai via]

NON SOLO PAVIDI CREDULONI

Mano a mano che procederete nell'avventura, incontrerete numerosi personaggi. Alcuni di essi sono solo delle figure secondarie, che potranno al massimo offrirvi qualche utile indizio per la risoluzione degli enigmi; altri, invece, sono meglio definiti caratterialmente e vi accompagneranno in alcune fasi dell'evoluzione della trama. Non si tratta, però, di pavidi creduloni, terrorizzati dalle storie sui vampiri, bensì di studiosi preparati o di curiosi giornalisti, ben decisi a far luce sul mistero.

■ Tutte le informazioni raccolte e i documenti utili verranno archiviati in un'apposita sezione dell'inventario.

nell'inventario, ma nelle descrizioni sono spesso riportati utili suggerimenti sul possibile impiego.

Uno degli elementi meglio riusciti di *Dracula 3* è rappresentato dall'atmosfera un po' lugubre e misteriosa, che si adatta perfettamente a quest'avventura di stampo horror. La maggior parte del merito dipende dalla cura riservata alle varie ambientazioni e dal buon comparto grafico che, a fronte di personaggi non molto dettagliati, presenta scenari ad ampio respiro e animazioni realistiche.

Meno riuscite, invece, sono le interazioni con i numerosi comprimari del gioco, visto che non vi verrà richiesta alcuna abilità oratoria. Sebbene sia consentito scegliere quali domande porre, sarà sempre possibile affrontare tutti gli argomenti di conversazione e non bisognerà neppure soppesare le risposte da dare al proprio interlocutore, come accadeva – per esempio – nella saga di *Indiana Jones*. A consolarvi, comunque, ci penseranno l'ottima traduzione in italiano e l'eccellente doppiaggio.

In *Dracula 3*, tutto viene gestito con il mouse. Con il tasto sinistro si compiono le azioni e si interagisce con lo scenario, mentre con il destro si accede all'inventario. Il puntatore del mouse assume, di volta in volta, un aspetto differente: la forma di un occhio quando ci sono documenti da esaminare o quella di una serie di ingranaggi nel caso si possa compiere un'azione. La visuale in prima persona consente di calarsi a fondo nel personaggio e restituisce un'ottima sensazione quando si esplora l'ambiente di gioco. La possibilità, poi, di salvare in qualunque momento è molto apprezzabile, nonostante non siano presenti situazioni senza uscita.

In definitiva, *Dracula 3* è una buona avventura grafica, adatta sia al neofita, sia a chi vive di solo pane e misteri. Questo anche in considerazione del gran numero di enigmi presentati e della trama avvincente. L'unico vero problema consiste nella notevole linearità dell'avventura: anche se è possibile tornare in posti già visitati, alla ricerca di nuovi indizi, la prosecuzione attraverso la vicenda narrata avviene per passi, peraltro abbastanza guidati. La durata di *Dracula 3: La Via del Drago*, per un utente di media esperienza, si attesta intorno alla ventina di ore, sempre che non ci si areni su enigmi particolarmente ostici. È comunque improbabile che questo avvenga, visto che si potranno ricevere degli aiuti sia dai personaggi del gioco, sia dai documenti trovati.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

ORDINE PRIMA DI TUTTO

Uno degli elementi meglio riusciti di *Dracula 3* è l'inventario. Tutti gli oggetti trovati vengono organizzati in modo ordinato, senza limitazioni di spazio. Anche le informazioni importanti e i documenti sono confrontabili e catalogabili in una sezione apposita. I vari oggetti, poi, possono essere combinati tra loro, ottenendo così nuovi elementi, utili alla risoluzione degli enigmi. Attenzione, però, non sempre quello che serve si trova nelle immediate vicinanze. Capiterà, per esempio, di dover utilizzare un filo di rame, trovato per caso nello studio medico, per venire a capo di un problema incontrato abbastanza avanti nel gioco.

MEFISTOFELICHE SONORITÀ

***Dracula 3* vanta una colonna sonora varia e ispirata, perfetta per mettere l'accento sull'angosciante susseguirsi di eventi che culminerà con la lotta finale contro il Male. Oltre a ciò, anche il doppiaggio in italiano è ben fatto: ogni personaggio ha una sua voce e la qualità della recitazione è ottima.**

IN ALTERNATIVA...

Vampire: The Masquerade Bloodlines, Nat 04, **9**
Se amate le storie di vampiri, è il titolo che fa per voi. Si tratta di un eccezionale GdR, ambientato in un mondo contemporaneo in cui i vampiri devono sottostare a un rigido codice di condotta.

Culpa Innata, Gen 08, **8 ½**
Sebbene lo stile e l'ambientazione si discostino sensibilmente da quello di *Dracula*, si tratta di una splendida avventura grafica, ambientata nel futuro.

info ■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **Kheops Studio** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.kheops-studio.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX9.0c, 4 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

Atmosfera evocativa
Difficoltà ben calibrata
Trama intrigante

Svolgimento lineare
Prosecuzione guidata
Dialoghi poco profondi

Il terzo capitolo della serie di avventure grafiche dedicate a *Dracula* è un gioco intrigante e divertente, sia per chi è alle prime armi, sia per gli appassionati del genere con il pallino delle storie di vampiri.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	8	7	7	8	8

Scoprirete qualcosa dei misteriosi uomini talpa? Forse non in questo episodio.

L'Inferno non è esattamente come i due protagonisti se lo aspettavano.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX 205 WHAT'S NEW, BEELZEBUB?

Sam e Max vanno all'Inferno, e non in senso figurato!

PAZZIE INGLESI!

Esattamente come tutti gli altri episodi, anche l'epilogo della seconda serie è interamente in lingua inglese, con la possibilità di attivare i sottotitoli, molto comodi anche a causa del modo di parlare dei protagonisti, non banale. Il doppiaggio è di qualità e ben recitato. Improbabile una futura versione recitata nella nostra lingua.

COME PROCURARSELO?

Anche l'ultimo episodio della serie è al momento acquistabile solo online, sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com), al prezzo di circa 6 euro per un solo episodio, poco meno di 23 euro per l'intera stagione, anche grazie al cambio molto favorevole. Potrete comperare il gioco con carta di credito o Paypal. Tra qualche tempo sarà disponibile anche la seconda serie su un unico DVD farcito di golosi extra, che sarà spedito a chi avrà acquistato la serie completa, al solo costo delle spese di spedizione.

CON il quinto capitolo, uno in meno rispetto a quella pubblicata lo scorso anno, anche la seconda stagione di *Sam & Max* giunge alla conclusione.

Annunciata come più lunga, complessa e divertente rispetto alla prima, questa serie si è rivelata di qualità, pur se non costante nel tempo. A un primo episodio entusiasmante sono seguiti due capitoli non eccezionali. Lo scetticismo, però, è stato rapidamente fugato dalla quarta puntata, assurda e spassosissima (probabilmente, la migliore della stagione) e da questa quinta e ultima parte, degna conclusione delle vicende.

Sam, l'investigatore canino, e Max, il suo aiutante pazzoide dalle tenere sembianze di coniglietto, nel tentativo di salvare Bosco dalla morte, al termine del precedente episodio, si ritrovano nientemeno che all'Inferno. Un Inferno tutto particolare, naturalmente. Bastano pochi minuti per scoprire che si trova esattamente sotto il solito quartiere. I protagonisti non sono morti e potrebbero anche andarsene, ma la curiosità (e, tutto sommato, anche il desiderio di salvare l'amico paranoico) ha la meglio. Così, *What's New, Beelzebub?* li vedrà impegnati a esplorare gli uffici infernali, salvare le anime di chi ha perso la vita recentemente a causa loro, trattare con Satana in persona e scoprire, infine, che i veri signori dell'oltretomba sono delle vecchie conoscenze. La via verso la salvezza sarà lastricata di situazioni al limite dell'assurdo, ma nulla che i due investigatori non siano abituati ad affrontare.

Come seguendo un manuale ben definito e di sicuro successo, *What's New, Beelzebub?* è tecnicamente indistinguibile dai capitoli che lo hanno preceduto. La grafica tridimensionale è, al solito, pulita e "giocattolosa", rappresentando il mondo dei protagonisti esattamente come lo si immagina (sarebbe difficile desiderare di meglio). I meccanismi dell'avventura, costanti nel tempo,

> **"Dovrete risolvere quasi in parallelo diverse situazioni"**

seguono il canovaccio della semplicità applicata alle regole auree del genere. Situazioni varie e divertenti, dialoghi esilaranti e mai banali, momenti di noia praticamente assenti. Gli enigmi da risolvere sono molto vari e spesso visionari, pur rimanendo perfettamente risolvibili con un minimo di concentrazione e di pazienza. Gli oggetti utilizzabili nel corso del gioco saranno anche stavolta pochini, lasciando ai dialoghi e alle situazioni il ruolo di protagonisti nella struttura di *What's New, Beelzebub?*.

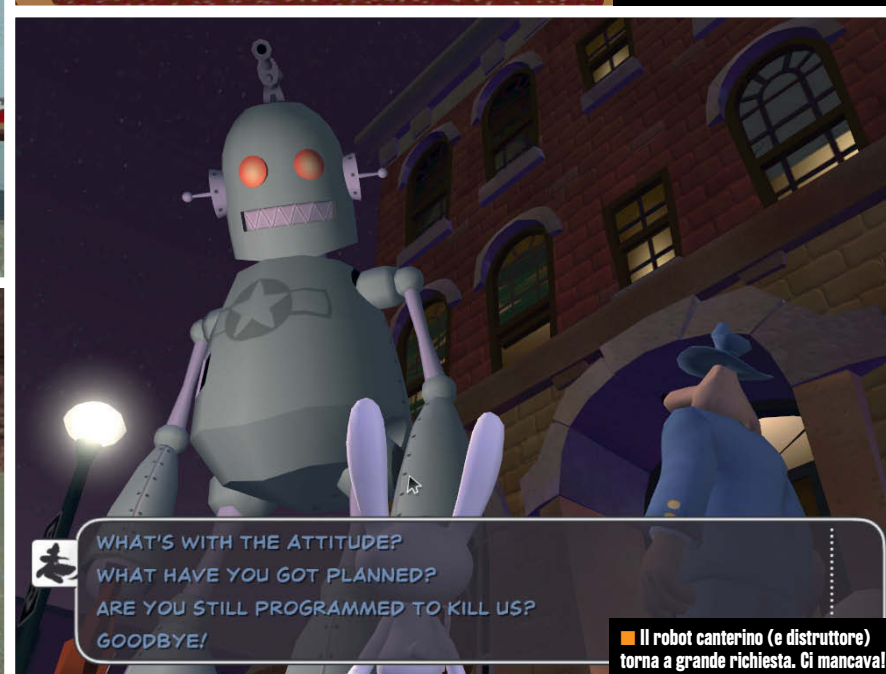
LA QUADRATURA DEL CERCHIO

Gli sceneggiatori sono riusciti nell'impresa di risolvere, entro gli ultimi due episodi della serie, praticamente tutti i punti lasciati in sospeso – ed erano davvero parecchi, considerando la follia generale dei primi capitoli e i viaggi nel tempo, non facili da gestire. Se in *Chariots of the Dogs* il lavoro di ricomposizione è stato eccezionale, *What's New, Beelzebub?* rappresenta la rifinitura, non meno apprezzabile. Ricordate il primo episodio, quando i due protagonisti si vedevano in un luogo pieno di lava? Ebbene, ora rivivrete la scena nei panni degli *altri* Sam e Max! Preparatevi a parecchie piacevoli sorprese nel corso di questo quinto capitolo.

LA SERIE COMPLETA

Considerata nel complesso, la seconda stagione merita una promozione a pieni voti. Pur con qualche piccolo momento di riposo (in particolare nel secondo e terzo capitolo, leggermente meno brillanti degli altri), nell'insieme siamo di fronte a più di venti ore di deliranti avventure dei protagonisti, a un prezzo vantaggioso. L'esperimento iniziale di realizzare un'avventura a episodi si è rivelato vincente e gli sviluppatori sono riusciti a bissare i già notevoli risultati con questa seconda stagione, non meno divertente e ben progettata. Molte vicende si intrecciano fin dal primo capitolo e vedono la conclusione entro l'ultimo: un evento raro – troppo spesso, infatti, gli sceneggiatori di videogiochi tendono a mettere carne al fuoco, per poi dimenticarsi di una moltitudine di particolari nel finale della storia. Anche questa seconda serie di *Sam & Max* merita un bel **7½**, come gli ultimi due episodi.

■ All'Inferno, Jurgen è condannato a lavorare alla reception per l'eternità.

■ I due protagonisti hanno un'intera ala dell'Inferno dedicata a loro.

■ Il robot canterino (e distruttore) torna a grande richiesta. Ci mancava!

SUGGERIMENTI GENIALI

Il sistema di suggerimenti incorporato nel gioco merita un'ulteriore menzione d'onore. Impostabile a piacere (da "nessun suggerimento" fino a "suggerimenti molto frequenti"), fa in modo che il coniglio Max, di tanto in tanto, aggiunga alle sue consuete e strampalate esclamazioni qualche indizio più o meno velato. Spesso sono solo indicazioni di massima, che riescono però a sbloccare il giocatore arenato. Il sistema è ben realizzato e, sebbene vada usato il meno possibile (con troppi aiuti, What's New, Beelzebub? diventa eccessivamente semplice), è quasi un peccato non attivarlo almeno qualche volta, per ascoltare i suggerimenti di Max, assolutamente in tema con il suo carattere.

Nel corso delle circa cinque ore di gioco necessarie (a patto di non rimarrete bloccati) per giungere al gran finale, incontrerete ben due fasi "multiple", in cui risolvere quasi in parallelo diverse situazioni. Idea classica delle migliori avventure, è piaciuta molto ai giocatori della prima stagione di *Sam & Max* ed è stata intelligentemente riproposta più volte nella seconda. Pur senza arrivare al delirio – in positivo – dei viaggi nel tempo del quarto capitolo, le situazioni che dovrete sbrogliare saranno strampalate quanto basta e, a volte, anche degne di qualche riflessione.
I diorami all'Inferno sono una vera chicca, soprattutto perché posizionati in un'ala del regno delle anime perdute dedicata ai due eroi, meritevoli di aver spedito moltissima gente all'altro mondo.

I protagonisti vivranno nuovi paradossi temporali, perfettamente incastonati tra le vicende degli episodi precedenti (sarà dunque del tutto logico vedere i Mariachi festeggiare un compleanno, quando saprete benissimo cosa capiterà loro in futuro), inoltre, avrete modo di rivivere un paio di sequenze d'inizio serie da punti di vista diversi, scoprendo un progetto globale da parte degli sceneggiatori davvero notevole.
Certamente, i particolari dell'intera stagione sono stati pianificati fin dal principio e solo ora la cosa è evidente in tutta la sua piacevole follia.
L'unico possibile difetto di questo *What's New, Beelzebub?* è il fatto che, concludendo tantissime micro trame, deve per forza essere giocato dopo le puntate precedenti, pena la perdita di molti particolari spassosi.

A questi prezzi e con questa qualità generale, ogni appassionato di avventure dovrebbe buttarsi a capofitto nelle nuove avventure di *Sam & Max*. Qualche episodio piacerà meno degli altri, ma è anche vero che, nel complesso, le due serie meritano un caloroso applauso.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Season 1, Lug 07, **7½**
La prima stagione, ottima per iniziare, necessaria se vi manca.

Sam & Max Season 2, Giu 08, **7½**
Ora che la seconda stagione è completa, potete acquistarla tutta intera.

info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 6 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sist Min. **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, Win XP, Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D T&L**
- Multiplayer **No**

+ Divertente dal principio alla fine
+ Situazioni paradossali
+ Imbattibile rapporto qualità prezzo

– Inizierete a soffrire di astinenza da Sam & Max
– Dovete aver visto i capitoli precedenti
– Quanto manca all'eventuale terza serie?

Divertente e godibile come gli episodi più ispirati, *What's New, Beelzebub?* chiude alla grande la seconda stagione di *Sam & Max*. Con l'arguzia di sempre, quasi tutti i nodi vengono al pettine; ai rimanenti ci penserà Max.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	8	6	7	7

Utilizzare le funzioni speciali delle telecamere, come la visione termica, può fare scoprire inquietanti presenze.

Ogni tanto, riceveremo frammenti del nostro misterioso passato attraverso brevi sequenze filmate.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

EXPERIENCE 112

A Lexis Numérique guardano troppo "Lost"… e decidono di fare un esperimento!

UN gabbiano spicca il volo e sorvola le coste e gli altipiani coperti da giungle di un'isola disabitata, nel cuore dell'oceano.

In una stretta insenatura, all'improvviso, appare una nave che, dalle condizioni dello scafo e dalla vegetazione che cresce sulle sovrastrutture, sembra abbandonata da decenni. All'interno, tra un labirinto di paratie metalliche e spazi claustrofobici, vi sono i resti di strane apparecchiature e numerosi laboratori; finché, in una cabina, non ci imbattiamo in una ragazza, profondamente addormentata.

Chi è la fanciulla? E, soprattutto, chi siamo noi? Terminata l'introduzione, infatti, il giocatore di *eXperience 112* si trova calato in panni assai curiosi: un misterioso osservatore che, chiuso in un indefinito centro di controllo, riesce a seguire cosa accade nella nave e alla sconosciuta ragazza, collegandosi alla rete di telecamere di sorveglianza e a quella dei sistemi di sicurezza – ma non può fare praticamente null'altro.

La nostra amica si risveglia e, dai suoi primi discorsi confusi, scopriamo che si chiama Lea e che, come noi, non ha memoria né del passato, né di cosa sia l'immensa struttura in cui è rinchiusa. Accorgendosi di essere sorvegliata, Lea inizia a interagire con noi proponendo di utilizzare in modo ingegnoso le limitate risorse a nostra disposizione: annuendo o facendo segno di "no" con il movimento della camera possiamo rispondere ad alcune sue semplice domande, mentre accendendo o spegnendo le luci nei corridoi e nelle sale della nave riusciamo a indicarle dove andare. È in questo modo che Lea e… noi iniziamo l'esplorazione dell'inquietante laboratorio galleggiate, alla ricerca di risposte su quanto è accaduto e sul nostro stesso passato.

Se la premessa di *eXperience 112* ricorda un po' la serie televisiva "Lost", non c'è dubbio che i programmatori di Lexis Numérique siano fan del telefilm. Ispirazioni a parte, però, il gioco segue un percorso indipendente sia nello svolgimento della trama, sia nell'atmosfera generale. Non potendo rivelare letteralmente null'altro sulla prima, diremo solo che, lentamente, perfino l'anno in cui ci troviamo comincia a essere messo in discussione, per non parlare dell'inquietante fenomeno per cui ogni volta che Lea ha dei "flashback", in cui frammenti di memoria le tornano all'improvviso, anche noi riceviamo le stesse immagini – come se il legame tra noi e la ragazza fosse più forte di quello che immaginiamo.

> **"Indicheremo alla protagonista cosa fare azionando luci e apparecchiature"**

L'interfaccia utente di *e122* è una versione molto meno sofisticata di Windows che, stando alle informazioni che riceviamo, pare essere stata programmata nei tardi Anni '60. Cliccando su una mappa delle installazioni siamo in grado di suggerire a Lea dove andare, mentre altre finestre (che possono essere ingrandite, ridotte e spostate per lo schermo) catalogano indizi e permettono di utilizzare le apparecchiature cui Lea ci ha interfacciati. La macchinosità di questa interfaccia è un elemento del gioco che, sinceramente, non sapremmo se definire un difetto. È vero, seguire Lea attraverso il sistema di camere, mentre contemporaneamente si cerca di dare un senso alla pila di informazioni che si accumula nei nostri archivi, può essere faticoso, ed è perfettamente normale, per esempio, vedere la camera con cui stavamo controllando un importante evento spegnersi di colpo semplicemente perché Lea, muovendosi, ne ha attivata un'altra con il tracciamento automatico attivato; oppure non riuscire a trovare un documento che ci interessa perché sepolto sotto altre finestre.

Tale frustrazione, però, è al tempo stesso uno dei punti focali del gioco. In *e122* interpretiamo, a tutti gli effetti "noi stessi", impegnati a risolvere un mistero con il solo aiuto di antiquate tecnologie

LINGUE E COSTI

Al momento, *eXperience 112* può essere acquistato sul sito Micro Application (www.microapp.com) al prezzo di 44,95 euro, ed è disponibile in due versioni: download digitale o inscatolata. La versione statunitense, assolutamente identica e nota come *The Experiment*, è disponibile da The Adventure Company per soli 29,99 dollari. Il gioco è attualmente tradotto in inglese e tedesco, oltre che in francese. Tutti i dialoghi sono accompagnati da sottotitoli, ma i filmati di intermezzo sono solo doppiati.

E IN ITALIANO?

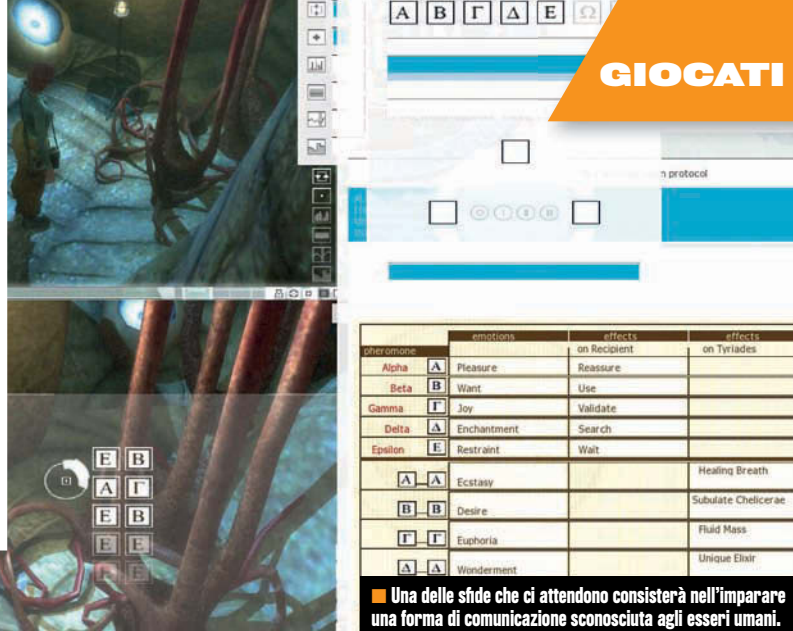
Blue Label sta traducendo *eXperience 112* in italiano. Il gioco dovrebbe uscire nel nostro Paese a partire dagli inizi di giugno, a un prezzo tra i 29 e i 39 euro.

NEL DVD

Nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete il demo di *eXperience 112*.

CAMERE CON VISTA

Durante il gioco, Lea troverà dei "sottoprogrammi" che, caricati nel computer centrale dell'installazione, aggiungeranno funzionalità alle telecamere sotto il nostro controllo. Potremo muoverle, variare lo zoom, attivarne la visione notturna e, più avanti, accedere a funzioni più sofisticate, quali la visione termica, il miglioramento digitale delle immagini e il rilevamento di particolari sostanze chimiche. Tali funzioni, ovviamente, ci saranno utili non solo per seguire meglio i movimenti della nostra amica, ma anche per risolvere molti degli enigmi in cui ci imbatteremo nel gioco. Incidentalmente, un monitor con una risoluzione di almeno 1280x1024 è senz'altro consigliato, così da avere sempre su schermo il maggior numero di finestre e informazioni possibile.

A tratti, dovremo cavarcela anche con telecamere non perfettamente funzionanti.

Una delle sfide che ci attendono consisterà nell'imparare una forma di comunicazione sconosciuta agli esseri umani.

SCANDALO AL SOLE

La classificazione PEGI di 16+ per *eXperience 112* ci ha sconcertato. Mentre i misteri che circondano i protagonisti sono senza dubbio inquietanti, il gioco non contiene scene esplicite di violenza (inoltre, la protagonista non può morire). Anche il linguaggio è assolutamente "pulito" e le tematiche affrontate, sebbene leggermente complesse (è probabile che gli sceneggiatori abbiano chiesto consiglio a qualche vero scienziato per scrivere alcuni dei passaggi della trama) non coinvolgono argomenti discutibili. C'è, in una delle memorie di Lea, una "scena d'amore", vista totalmente in controluce e per nulla esplicita. In sostanza, rispettiamo la valutazione PEGI, ma onestamente per questa volta ci pare un po' esagerata.

Lea è la sconosciuta ragazza cui siamo legati da un comune destino. Insieme a lei dovremo risolvere i misteri che ci circondano.

BUG NEL SISTEMA

La versione 1.0 di *eXperience 112* presenta qualche problema, sia pure di natura secondaria. Talvolta accade che Lea, completata un'azione, non si muova più dalla posizione che ha raggiunto – non importa quanti o quali ordini cerchiamo di inviarle. La soluzione è ricaricare da un salvataggio precedente. Inoltre, il programma pare soffrire di una non corretta gestione della memoria e, dopo un'oretta di partita, le animazioni diventano fastidiosamente scattose anche sui sistemi più potenti; in questo caso bisogna uscire dal gioco e ricaricarlo. Al momento in cui andiamo in stampa, gli sviluppatori hanno pubblicato l'aggiornamento 1.1 per la versione europea edita da Micro Application. La patch corregge i problemi descritti, nonché diversi crash del sistema che potevano verificarsi in situazioni particolari. Al momento, non si ha notizia di quando verrà pubblicato l'aggiornamento per la versione americana, intitolata The Experiment ed edita da The Adventure Company.

di controllo remoto e di una compagna con cui non possiamo comunicare, se non in modo estremamente rudimentale. Gli sviluppatori hanno a tratti volutamente evidenziato tale aspetto del gioco con aree in cui la posizione, per esempio, delle camere non è affatto ottimale, o in cui i danni causati dal tempo e dalla mancata manutenzione costringono a seguire quanto accade attraverso un "velo" di disturbi elettronici.

A parziale compensazione, vi è il fatto che tutti gli enigmi sono relativamente semplici. In più, quando siamo bloccati, dopo un po' Lea comincerà a darci qualche suggerimento. Detto questo, è sempre bene accertarsi di avere esplorato ogni ambiente, selezionando sulla mappa tutti i luoghi in cui la nostra amica è in grado di recarsi: è perfettamente possibile che Lea scopra, per esempio, una tessera elettronica nascosta in un cassetto, ma non si accorga di un altro oggetto egualmente importante posto sulla scrivania stessa, se non accendiamo una luce per illuminarlo.

In *e112*, vale la pena di sottolinearlo, la protagonista non può morire e non esistono – per quanto siamo riusciti a determinare – modi per rimanere irrimediabilmente bloccati nell'avventura. Inoltre, molti enigmi hanno soluzioni multiple e se non abbiamo scoperto un certo codice d'accesso, è probabile che più avanti troveremo un altro modo di raggiungere la soluzione.

Alla fine, *eXperience 112* si rivela un esperimento senza dubbio interessante. I suoi difetti sono innegabili: è un gioco lento, relativamente facile e con un'interfaccia frustrante, ma è anche un'esperienza unica, grazie a una trama piena di mistero e senso del meraviglioso (oltre che a "Lost", gli sceneggiatori si sono fortemente ispirati a pellicole come "The Abyss", del 1989, di James Cameron). Completare questo gioco ci ha coinvolto parecchio e il nostro voto finale riflette sia i suoi pregi, sia i suoi difetti. Se a Lexis Numérique sapranno trarre insegnamento dai secondi, un eventuale seguito salirà ai posti più alti della classifica dei giochi più attesi.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Lost: Via Domus, Apr 08, 6
Il gioco tratto dalla serie televisiva cult è una breve avventura che coglie in pieno le atmosfere dell'isola misteriosa, ma è anche dedicato a chi è già fan della serie.

Culpa Innata, Gen 08, 8 ½
Non ci sono vere alternative a *e112*, ma *Culpa Innata* presenta una pimpante eroina, un intrigante mistero e una storia molto bella ambientata in un futuro inquietante.

info ■ Casa **Micro Application** ■ Sviluppatore **Lexis Numérique** ■ Distributore **Internet o Blue Label** ■ Prezzo **€ 44,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.experience112.com**

specifiche tecniche
- Sist Min. **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD (in scatola), Internet (download digitale)**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, Scheda 3D 256 MB, monitor con risoluzione di almeno 1280x1024**
- Multiplayer **No**

- Trama coinvolgente e ben scritta
- Sistema di controllo originale
- Soluzioni multiple ai problemi

- Requisiti di sistema elevati per un'avventura
- Interfaccia utente poco funzionale
- Enigmi relativamente facili

Un interessante esperimento nel settore delle avventure grafiche, che pone il giocatore, letteralmente, "nei panni di se stesso". La trama è coinvolgente, ma gli enigmi sono un po' facili. Da segnalare qualche problema tecnico.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	8	7	7	8	7

IN INGLESE

Lost Empire: Immortals è attualmente disponibile solo in lingua inglese, ed è acquistabile tramite Gamer's Gate (www.gamersgate.com). La comprensione dell'utile tutorial risulterà, dunque, difficoltosa per i non anglofoni. Ricordiamo che il titolo non è esente da bug: sebbene la patch 1.0.3 Beta2 abbia risolto i problemi più gravi, capiterà di incorrere in crash e corruzioni dei salvataggi.

La visuale d'insieme della galassia è piacevole e, in un certo qual modo, epica.

Le razze selezionabili paiono poco ispirate, che si tratti dei classici insettoidi o degli esoterici "spiriti dei cristalli".

GENERE: STRATEGIA A TURNI

LOST EMPIRE IMMORTALS

Al largo dei Bastioni di Orione, infuria nuovamente la battaglia per la conquista dello spazio.

LE CORRENTI DELLO SPAZIO

***Lost Empire* mal si presta al multiplayer competitivo. Sebbene la microgestione sia limitata, gli scontri in rete tendono a farsi tediosi, soprattutto quando molti giocatori si affrontano per il dominio di una galassia vasta. Poi ci sono gli occasionali malfunzionamenti del server...**

IN ALTERNATIVA...

Sins of a Solar Empire, Apr 08, 9
A metà strada tra *Homeworld* e *Master of Orion*, un titolo che fonde con eleganza la supervisione di un vasto impero e il controllo delle flotte in battaglia.

Galactic Civilizations II Gold, Apr 07, 9
Da Stardock, il gioco che ha conferito nuova linfa al genere e ridefinito gli standard della I.A. È in corso di completamento la seconda espansione.

TRA i generi distintivi del PC, un posto di riguardo merita la peculiare tipologia di strategici finalizzati al governo di un impero galattico, affascinante coacervo di diplomazia, elementi economici e strategia bellica.

A fronte di una struttura ormai consolidata, è la ricchezza di dettagli a contraddistinguere i veri capolavori. Attorno a essi si assiepano, come navette d'appoggio presso le corazzate spaziali, alcuni titoli minori, privi della caratura necessaria a lasciare il segno: *Lost Empire: Immortals* potrebbe assurgere a emblema di quest'ultima categoria.

L'antefatto è piuttosto elementare: gli Immortali Eoniani, antichi dominatori dell'universo, affrontano un inesorabile declino a seguito delle guerre intestine e i tempi sono maturi perché una delle sei razze mortali, accomunate dallo scarso carisma, assurga a nuova potenza egemone. A noi spetta il compito di guidare la specie scelta alla supremazia militare, economica o scientifica in una galassia generata casualmente, che può contare fino a cinquemila sistemi stellari. Si tratta di un numero decisamente imponente, cui però non corrisponde una reale varietà della mappa di gioco.
Partendo dal nostro sistema natale, invieremo spedizioni esplorative nell'oscurità dello spazio, scoprendo nuovi pianeti e colonizzandoli con l'ausilio delle apposite navi-colonia, turno dopo turno. Una volta occupato un mondo, ne decideremo la specializzazione tra le sette disponibili (si va da agricola a commerciale), l'entità delle difese e poco altro.

Dunque, un modello di sviluppo planetario ridotto all'osso, che fa il paio con l'elementare struttura economica centrata sull'accumulo di cibarie, minerali e denaro. Un approccio ugualmente minimalista è adottato dalla

> "Una volta occupato un mondo, ne decideremo la specializzazione"

ricerca scientifica: constata l'assenza di un vero e proprio "albero delle tecnologie", il tutto si riduce a investire variamente i nostri fondi in una serie di categorie migliorabili indefinitamente. Tale superficialità si estende in ambito militare: spartano l'editor di progettazione delle navi, non interattive le battaglie in 3D e limitata la gestione delle flotte.

NE RESTERÀ SOLTANTO UNO

La vicenda dietro *Lost Empire: Immortals* verrà rivelata lentamente, grazie alla scoperta di siti archeologici in determinati sistemi stellari. L'espandersi delle conoscenze in merito garantisce l'accesso ad alcuni bonus, e porta all'assegnazione di missioni da parte dei due Immortali superstiti, Enais e Bhytos. Che si tratti di sviluppare una data tecnologia, oppure di stipulare un trattato commerciale con una razza minore, tale caratteristica aggiunge ben poco alle partite. I due Immortali, tra i quali non corre buon sangue, dispongono di flotte piuttosto potenti, con cui punire il giocatore recalcitrante. È consentito, altresì, allearsi con una delle due entità al fine di distruggere l'altra, tenendo così fede al motto che contraddistingue i ben più celebri Immortali di "Highlander".

Leggermente più ricco d'opzioni è l'aspetto diplomatico, basato su un sistema di "influenza" accumulabile nel tempo; d'altro canto, le tendenze schizofreniche dell'Intelligenza Artificiale rendono fin troppo instabili i trattati stipulati. Completano il quadro le razze minori, tutte simili nel comportamento, e i leader che conferiscono bonus di vario tipo, in accordo alle proprie statistiche.

Lost Empire: Immortals, in definitiva, non può che apparire mediocre: i Pollux sembrano essersi limitati a rimestare la solita minestra, contornandola di un comparto tecnico non esaltante e indulgendo, in alcuni punti, a un'eccessiva semplificazione.

Claudio Chianese

info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Pollux Gamelabs** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99 (download)** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com/lostempire**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD, Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, fino a 10 giocatori**

- **Sei razze tra cui scegliere**
- **Microgestione non eccessiva**
- **Mappe vastissime...**

- **... ma poco varie**
- **Battaglie non interattive**
- **Gestione economica ridotta all'osso**

Esclusa l'inutile vastità delle mappe, non c'è nulla, in questo *Lost Empire: Immortals*, che *Master of Orion II* non proponesse già nel 1996, e con ben altra classe. Rattrista notare come, una volta di più, non si sia fatto onore a un genere glorioso.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	6	7	5	5

La quantità di personaggi disponibili potrebbe fare la gioia dei fan delle serie considerate.

I nemici su schermo sono tanti e l'azione è sempre nel vivo.

I modelli poligonali non sono esattamente una gioia per gli occhi.

IN INGLESE

Il gioco non è stato tradotto né doppiato in italiano, a parte la scatola e il manuale. Gustosa, comunque, la versione inglese, ricca di riferimenti alla cultura popolare occidentale. Vi capiterà di sentire dire "Hammer Time" mentre il personaggio sfodera un martello, o di captare qualche citazione dai Monty Pyton.

GENERE: AZIONE

WARRIORS OROCHI

Non ci sono più i guerrieri di una volta.

QUALITÀ O QUANTITÀ

Orochi unisce gli universi narrativi di due serie con delle trame ben definite, di conseguenza propone una quantità impressionante di personaggi giocabili, tutti con armi diverse.
È possibile farli salire di livello, sbloccando nuove armi e abilità: tale particolarità terrà impegnati i fan della serie per decine di ore, dando loro occasione di baloccarsi con tutti i propri eroi preferiti. Peccato che il giocatore medio si annoierà molto più velocemente.

A volte, anche per i più accaniti sostenitori dei PC, il sistema di gioco semplice e intuitivo tipico di alcuni titoli per console può rappresentare un piacevole diversivo.

Di recente, abbiamo avuto modo di provare tanti giochi venuti direttamente da Xbox 360, apprezzandone le qualità nonostante il loro stile fosse lievemente diverso dai nostri canoni. In buona sostanza, se un gioco è bello e valido su console, ci sono buone possibilità che funzioni bene anche su PC. Ecco, *Warriors Orochi* arriva proprio dal mondo delle console, ma per nostra sfortuna era scadente anche nella sua versione originale (uscita su Xbox 360 e PS2 qualche mese fa). Come se non bastasse, la conversione su PC è carente sotto tutti gli aspetti, dalla grafica alla gestione dei sistemi di controllo.

Siamo alle prese con un gioco d'azione votato alla confusione e alla casualità, in cui è necessario sconfiggere decine di nemici brandendo spade, martelli e armi di tutti i tipi, alternando svariati tipi di attacchi pomposi e spettacolari. Entrambe le serie rappresentate in *Orochi*, punto di incontro tra i mondi di *Dynasty Warriors* e *Samurai Warriors*, sono note per il loro sistema di combattimento semplice, che richiede di inanellare combinazioni incredibili premendo tasti all'impazzata e facendo stragi di poligoni.

> **"La conversione per PC di *Warriors Orochi* è piena di sviste"**

I sostenitori del genere obietteranno che è possibile avere anche un approccio più ragionato, in cui si studiano le caratteristiche dei vari personaggi e si adottano particolari strategie di combattimento secondo le situazioni, ma è un dato di fatto che in *Orochi* ce la si cava bene anche senza ricorrere all'uso della materia grigia. Pur ammettendo che alcuni apprezzino questo sistema, è innegabile che la conversione di *Warriors Orochi* su PC sia un lavoro frettoloso e pieno di sviste.

Il mouse non è supportato, nemmeno nella navigazione dei menu, e i controlli via tastiera sono assolutamente inadeguati. Solo con un controller si riesce a giocare decentemente, ma ci si imbatte comunque in texture che avrebbero fatto brutta figura anche tre anni or sono. E come non notare che i modelli poligonali dei nemici sono scadenti, e che hanno il brutto vizio di apparire e sparire senza alcun motivo?

Questa è solo la punta dell'iceberg, visto che tanti altri piccoli difetti affiorano mano a mano che si prosegue nel gioco, come per esempio la mancanza del supporto alle risoluzioni in 16:9. A meno che non siate dei fan sfegatati delle serie prese in considerazione, pronti ad accollarsi un prodotto tecnicamente scadente per vestire i panni dei loro eroi preferiti, fareste bene a evitare *Orochi*.

Fabio Bortolotti

IL NUMERO PERFETTO

In *Orochi* si comandano squadre da tre guerrieri. Uno combatte, mentre gli altri due si rigenerano e si tengono pronti a entrare in battaglia. Il passaggio da un lottatore all'altro avviene con la pressione di un tasto, ed è praticamente istantaneo.

IN ALTERNATIVA...

Devil May Cry 3 SE, Ago 06, 8
Un approccio diverso al genere, ma con una resa qualitativa superiore.

Dynasty Warriors 4, Ago 06, 7
L'ultimo episodio di una delle due saghe che si incontrano in *Orochi*.

info ■ Casa **KOEI** ■ Sviluppatore **KOEI** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 37,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.koei.com/whoisorochi/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore a 2 GHz, Scheda 3D 64 MB, 512MB RAM, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Scheda 3D 128 MB, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Stesso PC**

+ Tanti personaggi giocabili
+ Molti contenuti sbloccabili
+ Sistema di gioco semplice

− Realizzazione tecnica scadente
− Conversione poco curata
− Noioso dopo poche partite

La pessima realizzazione tecnica si affianca a un sistema di gioco ripetitivo, che verrà presto a noia alla stragrande maggioranza dei giocatori PC. Conserva qualche elemento di fascino per i fan delle serie cui si ispira *Warriors Orochi*.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	5	6	7	5	5

■ È possibile sfidare un amico sullo stesso PC, grazie alle modalità multigiocatore presenti.

■ Il capo dei goblin è davvero un osso duro.

MANCA QUALCOSA

In ogni momento della partita sarà possibile accedere al proprio diario, in cui sono contenute tutte le informazioni utili per proseguire nell'avventura. Manca, però, un inventario. Anche se il mondo di gioco è pieno di oggetti, questi ultimi possono venire raccolti solo in determinati momenti della partita e non si può immagazzinarli in un inventario per usarli quando necessario.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

SPIDERWICK LE CRONACHE

Le porte di un mondo fantastico si aprono nei luoghi più impensati.

IN ITALIANO

***Spiderwick: Le Cronache* è completamente tradotto nella nostra lingua, manuale, scatola e testi a schermo compresi. Anche il doppiaggio è in italiano.**

IN ALTERNATIVA...

Le Cronache di Narnia: il Leone, la Strega e l'Armadio, Nat 05, **5½**
In *Le Cronache di Narnia* vestirete i panni di quattro personaggi, ognuno dotato di particolari abilità. Per i fan del film.

Harry Potter e l'Ordine della Fenice, Set 07, **7**
Un divertente gioco d'azione, adatto ai piccoli amanti del mago con la cicatrice. La grafica è curata, ma il pezzo forte consiste nel fare le magie muovendo il mouse.

COME regola impone, a ogni nuova pellicola per ragazzi in uscita al cinema segue un videogioco a essa ispirata. È successo con "Harry Potter", con "Le cronache di Narnia" e adesso è il turno di "Spiderwick".

Sebbene *Spiderwick: Le Cronache* sia l'ennesimo titolo su licenza, il risultato finale è piacevole e particolarmente adatto ai giocatori più giovani. Si vestiranno i panni di tre fratelli e si ripercorreranno gli eventi più importanti della loro storia. Tutto ha inizio quando Jared, il più curioso dei gemelli, scopre un libro segreto scritto da suo zio Arthur, in cui viene descritto il mondo fantastico che vive nelle vicinanze della casa. Purtroppo, il testo fa gola a molti e i tre ragazzini si troveranno coinvolti, proprio malgrado, in una pericolosa avventura piena di orchi, goblin e altre creature fantastiche.

La struttura di *Spiderwick* è un sapiente mix di combattimenti, enigmi da risolvere ed esplorazione dell'ambiente. Si controlla un solo personaggio alla volta e ognuno è dotato di abilità particolari che occorre sfruttare al meglio per venire a capo della vicenda. Il passaggio tra i protagonisti non viene deciso dal giocatore, ma dalla situazione contingente. Per esempio, quando occorrerà costruire un monocolo, si passerà immediatamente nei panni di Simon, il più abile dei tre.

Per proseguire nell'avventura, non basta dimostrare fantasia e ingegno, indispensabili per risolvere i numerosi enigmi presentati; bisognerà anche essere dotati di buone abilità nella lotta. Per quanto affascinante e colorato, infatti, il mondo fantastico è pieno di creature malvagie. È dunque importante

> **"Il mondo fantastico è pieno di creature malvagie"**

girare armati, soprattutto quando ci si reca nella foresta. Fortunatamente, a rendere gli scontri più facili, ci pensano i numerosi spiritelli che si possono catturare in giro. Ce ne sono di tutti i tipi: da quelli che ristabiliscono la salute a quelli che distraggono i nemici.

Il sistema di controllo è decisamente intuitivo e la grafica è curata, caratterizzata da ambientazioni non solo colorate e fantasiose, ma anche ricche di particolari. Anche il sonoro si attesta su buoni livelli, merito di una colonna sonora simpatica e di un doppiaggio impeccabile.

Attenzione, però, i giocatori più maturi potrebbero stancarsi presto della semplicità dei compiti proposti e della brevità di *Spiderwick: Le Cronache*, che richiede meno di dieci ore per essere portato a termine.

Francesco Mozzanica

VIVA IL COLLEZIONISMO!

Mano a mano che si procederà nell'avventura, si incontreranno numerose creature fantastiche, alcune benevole, altre malvagie e aggressive. Tra le prime, occorre citare particolari spiritelli in grado di omaggiare il giocatore di alcuni interessanti poteri. Si va da quelli che ristabiliscono l'energia vitale, a quelli che aumentano la velocità del personaggio. Per prima cosa, occorre catturarli con un retino e disegnarne le fattezze su un foglio. Solo in questo modo, infatti, lo spirito potrà essere utilizzato al momento del bisogno, premendo il tasto **L**.

info ■ Casa **Sierra/Vivendi** ■ Sviluppatore **Stormfront Studios** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **circa € 24,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.spiderwickgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **2 giocatori stesso PC**

+ Sonoro ben fatto
+ Grafica colorata
+ Molto vario

− Assenza dell'inventario
− Eccessiva facilità
− Scarsa longevità

Nonostante si tratti dell'ennesima produzione su licenza cinematografica, *Spiderwick: Le Cronache* è vario e divertente, e può piacere a chi ha apprezzato il film e ai giocatori più giovani. Attenti alla durata, però.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	ENIGMI
7	8	6	5	7	6

Gli interrogatori sono inutili, visto che non si possono scegliere le domande da fare.

Esplorare con attenzione la scena del delitto è fondamentale per raccogliere le prove.

ENIGMI INCONSISTENTI

Non si può parlare di veri e propri enigmi in *RIS: Delitti Imperfetti*. Non appena si raccolgono delle prove importanti, infatti, una sequenza d'intermezzo spiega al giocatore come agire; per esempio, far analizzare il reperto da un particolare macchinario. In definitiva, il vostro compito sarà semplicemente quello di portare un determinato oggetto a uno degli aiutanti.

MINI-GIOCHI NECESSARI

Per portare a termine le indagini presentate in *RIS*, occorre possedere buona memoria. Ogni indizio trovato, infatti, deve essere analizzato con i potenti strumenti della polizia scientifica. Solo in questo modo si potranno rilevare tracce di DNA, confrontare la calligrafia e studiare le tracce degli pneumatici. Per farlo, bisognerà affrontare una serie di mini-giochi tutti basati sulle capacità mnemoniche del giocatore, visto che, nella maggior parte dei casi, bisognerà semplicemente ripetere una sequenza di operazioni dopo averle viste una volta.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

RIS: DELITTI IMPERFETTI

Chi l'ha detto che per incastrare un serial killer occorrano intuito e intelligenza?

NON c'è dubbio che *RIS: Delitti Imperfetti* rappresenti solo l'ultima produzione su licenza, fatta apposta per mandare in brodo di giuggiole i fan della fortunata serie televisiva.

D'altro canto, negli ultimi tempi la gente sembra impazzita per i serial che, in un modo o nell'altro, sono centrati sulle indagini della polizia scientifica (vi dice niente la sigla CSI?).

Certo, le premesse su cui poggia il nuovo gioco targato Artematica sono più che interessanti: omicidi seriali, impronte digitali e indagini con sofisticati macchinari, infatti, si prestano molto bene per un videogioco, in particolare per un'avventura grafica punta e clicca. Vestirete i panni del capitano Venturi e il vostro compito sarà quello di fare luce su alcuni misteriosi delitti. Come nella realtà, la risoluzione di ogni caso prevede due fasi principali: l'esplorazione del luogo del delitto, alla ricerca di prove e di indizi, e l'analisi di laboratorio del materiale raccolto, con l'ausilio di microscopi, computer e altri aggeggi ipertecnologici.

Sfortunatamente, entrambe queste fasi mostrano vari problemi che rovinano, di fatto, l'intera esperienza di gioco. Innanzitutto l'esplorazione dell'ambiente è molto difficile, tanto che potrà capitare di bloccarsi per ore a causa di un indizio mancante. La ragione non è tanto da ricercarsi in una effettiva difficoltà nel reperimento degli oggetti, quanto piuttosto in discutibili scelte del level design, che impediscono al vostro personaggio di muoversi liberamente all'interno della zona da controllare. Purtroppo, i problemi si presentano anche durante la fase delle analisi. Tutto, infatti, si riduce a una sorta di mini-giochi in cui, di volta in volta, bisognerà indovinare il giusto ordine di una sequenza di elementi, oppure ricordare a memoria una serie di operazioni. Per esempio, quando capiterà di dover aprire un pacco sospetto, occorrerà ripetere esattamente una sequenza di più di 20 tasti.

> "Il vero problema è la sua incredibile semplicità"

A peggiorare ulteriormente le cose, ci pensa l'inconsistenza dei dialoghi e degli interrogatori, del tutto inutili, visto che non si possono scegliere le domande da porre al proprio interlocutore. Il vero problema di *RIS: Delitti Imperfetti*, però, è la sensazione di essere costantemente guidati nella risoluzione del caso, tanto che pare di assistere a una puntata televisiva interattiva, dotata (per carità) di una trama interessante, ma che richiede poca materia grigia per essere portata a termine. È un vero peccato, perché l'inventario è ben fatto e anche l'interfaccia utente è semplice, giacché tutto viene gestito con il mouse.

Dal punto di vista tecnico, accanto a una grafica tutto sommato accettabile, caratterizzata da una certa fedeltà alle controparti reali, il comparto audio si rivela ripetitivo e ben poco ispirato e solamente il buon doppiaggio in italiano risolleva, in parte, la scarsa cura posta a questa componente di gioco.

Francesco Mozzanica

IN ITALIANO

***RIS Delitti Imperfetti* è in italiano, manuale, scatola e testi a schermo compresi. Anche i dialoghi sono doppiati nella nostra lingua.**

IN ALTERNATIVA...

CSI: Prova Schiacciante, Dic 07, 6 ½
Nell'ultimo episodio della serie CSI avrete a che fare con delitti apparentemente irrisolvibili. Adatto solo ai fan della serie.

Culpa Innata, Gen 08, 8 ½
Sebbene lontana dalle indagini poliziesche, *Culpa Innata* rappresenta una delle migliori avventure grafiche degli ultimi anni, caratterizzata da enigmi ben fatti e tematiche interessanti.

info ■ Casa **2Lite** ■ Sviluppatore **Artematica Entertainment** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 37** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.artematica.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64, 1,3 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

+ Inventario intuitivo
+ Grafica curata
+ Trama interessante

− Troppo semplice
− Enigmi inconsistenti
− Pessimo "level design"

Nonostante la trama interessante, *RIS: Delitti Imperfetti* è caratterizzato da enigmi inconsistenti e da un level design discutibile. Più che con un'avventura grafica, sembra di avere a che fare con un episodio interattivo della serie TV.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	5	6	6	4

GENERE: GIOCO DI GOLF

KING OF CLUBS

Il re del golf nasce sulle piste di cemento.

Durante la partita, occorre raccogliere più sacchi di denaro possibile.

PER sfondare nel mondo del mini-golf occorre dimostrare grande precisione nei tiri.

Per fortuna, il sistema di controllo di *King of Clubs* è ben fatto: anche se non è possibile imprimere un effetto alla pallina, almeno con le mazze standard, è facile controllare la potenza e la direzione dei propri colpi.

Dimostrarsi abili con il putter, però, è solo il primo passo per eccellere in questo sport. Occorre studiare attentamente la pista, in cerca di scorciatoie per arrivare più velocemente possibile alla buca e non si tratta di un puro esercizio di intelletto, visto che ognuno dei campi da gioco presenta caratteristiche peculiari e insidie di ogni sorta, come salti, cunette e ostacoli mobili. A rendere il tutto ancora più vario, ci pensano i sacchi di denaro sparsi per la pista che, se accumulati in quantità

King of Clubs è completamente tradotto nella nostra lingua.

sufficienti, consentono l'acquisto di utili bonus da usare durante la gara.

Nonostante la presenza di ben 96 livelli, di alcune divertenti modalità di gioco in multiplayer sullo stesso PC, e la possibilità di affrontare tornei, gare contro il tempo e sessioni di allenamento, *King of Clubs* è alla lunga un po' ripetitivo. Purtroppo anche il comparto tecnico, con la sua grafica mediocre e il sonoro noioso e mal fatto, lascia a desiderare.

GIOCHI COMPUTER

Francesco Mozzanica

info ■ Casa **Oxygen Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.oxygengames.net**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DirectX 9c, 900 MB HD**
- Sis. Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Sceda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

GRAFICA	5
SONORO	4
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
CONTROLLI	6
LEVEL DESIGN	6

5½

GENERE: GIOCO TELEVISIVO

AFFARI TUOI

La serata dei "pacchi", prosegue sul PC.

Le animazioni dei personaggi sono approssimative.

PER tutti coloro che sognano di partecipare ad "Affari Tuoi", il famoso programma in onda sulla RAI, i ragazzi di Mindscape hanno appena lanciato sul mercato la versione videoludica del gioco a premi.

Affari Tuoi rappresenta, però, la perfetta incarnazione della noia e della monotonia. Questo nonostante la presenza di 5 tipologie diverse di sfida, dalla classica partita alla ricerca del pacco fortunato, fino a una sorta di gara di penitenze per coppie.

Non solo l'ambientazione e i personaggi saranno sempre gli stessi, ma anche il comparto grafico risulta davvero mal fatto, caratterizzato com'è da animazioni pessime e da texture in bassa risoluzione. Terribile anche il comparto audio, con un sonoro non solo ripetitivo, ma addirittura fastidioso. Sconcertante l'assenza di qualsivoglia obiettivo. Le partite, infatti, lasciano il tempo che trovano e anche l'accumulo di denaro risulta pressoché inutile. In definitiva, l'unico aspetto positivo del gioco è la

Affari Tuoi è completamente tradotto nella nostra lingua.

sua facilità di disinstallazione.

Francesco Mozzanica

info ■ Casa **Mindscape** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 19,98** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.mindscape.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DirectX 9c, 370 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **fino a 4 giocatori stesso PC**

GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
FEDELTÀ TELEVISIVA	6
COINVOLGIMENTO	3

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

LUCIGNOLO – IL VIDEOGIOCO

Che gioco può nascere da una trasmissione trash?

I minigiochi sono noiosi e anche frustranti.

SE si hanno buone idee, ma un budget ristretto a disposizione, nel campo dei videogiochi non ci sono molte alternative. Fra queste, la migliore è puntare sulle avventure grafiche, che non necessitano di una grafica particolarmente elaborata, a patto che gli enigmi siano ben congegnati. Non è il caso di *Lucignolo – Il Videogioco*, l'avventura basata sull'omonima trasmissione televisiva.

Il protagonista è un reporter chiamato da Lucignolo per dimostrare le proprie capacità, e lo scopo del gioco sarà di andare a caccia di scoop, con l'occhio puntato sugli aspetti più beceri e surreali della società. Si potrebbe sorvolare sulla grafica orribile e sul doppiaggio di pessima qualità, se solo ci fosse qualche enigma stimolante. Purtroppo, la vostra materia grigia non verrà mai messa alla prova e la trama non risulta neppure umoristica. Sono presenti alcuni minigiochi, ma già il primo è di una difficoltà (e noia) disarmante: schiacciare (molto) velocemente le frecce direzionali per prendere l'autobus vi farà solo faticare – e imprecare – parecchio.

Lucignolo – Il Videogioco è interamente in italiano.

L'aspetto più ridicolo è che, pur trattandosi evidentemente di una produzione a basso costo, il prezzo al pubblico è di 40 euro, assolutamente ingiustificati. *Lucignolo* non solo sfigura, ma esce devastato dal confronto con altre avventure, come per esempio uno qualsiasi dei recenti episodi delle serie di *Sam & Max*. Tenetevene alla larga e non ve ne pentirete.

Alberto Falchi

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **2lite** ■ Sviluppatore **Twilight Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 40** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.halifax.it**

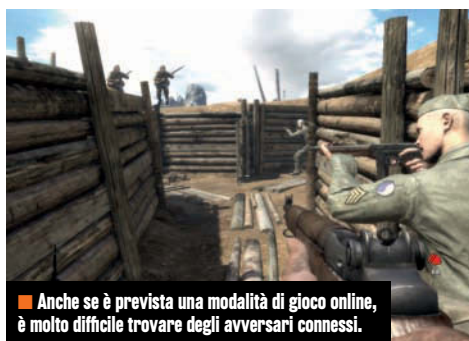
specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD-ROM**
- Sis. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	3
SONORO	4
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
ENIGMI	3
MINIGIOCHI	3

3

GENERE: FPS

BATTLE FOR THE PACIFIC

Questa guerra è proprio brutta.

Anche se è prevista una modalità di gioco online, è molto difficile trovare degli avversari connessi.

IN *Battle for the Pacific* si vestono i panni di soldato americano in alcune delle più sanguinose battaglie che infuriarono nell'area del Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale.

La struttura di gioco appare subito piatta. Nella maggior parte delle missioni presentate bisogna rimanere in squadra con altri commilitoni, seguendoli nel loro attacco. Il problema è che, sebbene i compagni d'arme siano dotati di ottima mira e grande coraggio, hanno il brutto vizio di perdersi per strada o, peggio, di bloccarsi tra un combattimento e l'altro. Sfortunatamente, ciò obbliga il giocatore a ricaricare l'ultimo checkpoint, visto che non è consentito allontanarsi dal proprio gruppo, pena il Game Over.

Purtroppo, non finisce qui. L'Intelligenza Artificiale nemica è scarsa, con avversari che corrono in avanti sparando all'impazzata, e le ambientazioni si rivelano molto ripetitive.

Battle for the Pacific è in inglese. Solo il manuale è tradotto nella nostra lingua.

A peggiorare ulteriormente le cose ci pensa la scarsa longevità del gioco: bastano poco più di 3 ore per completare *Battle for the Pacific*. L'unico elemento salvabile rimane il comparto grafico, grazie alle buone animazioni e al discreto livello di dettaglio.

Francesco Mozzanica

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Activision Value** ■ Sviluppatore **Cauldron** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 24,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.activisionvalue.com/**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB DX 9c, 3,3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Sceda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN fino a 12 giocatori**

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	3
I.A.	4
MAPPE	4

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 14,98 ■ **Provato su:** Dic 06, 8½

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

L'ultimo episodio della serie di *Splinter Cell* riesce a introdurre delle interessanti novità, che rendono *Double Agent* un titolo fresco, adrenalinico e divertente.

■ Il modo migliore per sopravvivere alle missioni è eliminare i nemici uno per uno, magari prendendoli alle spalle.

Sam Fisher, il tenebroso mascellone che da sempre veste i panni del protagonista, questa volta non è più un agente perfetto, senza macchia e senza paura, bensì un doppiogiochista deciso a infiltrarsi in un'organizzazione terroristica per combatterla dall'interno.

È questo l'avvincente inizio di un'avventura fatta di azioni stealth e di violenti scontri a fuoco, in cui l'abilità di destreggiarsi tra le discordanti missioni affidate dal JBA (John Brown's Army) e dalla NSA (National Security Agency) rappresenta il fulcro intorno al quale ruota l'intera vicenda. La novità più rilevante, infatti, è rappresentata dall'introduzione di una barra di credibilità nei confronti delle diverse fazioni in gioco. Collegandosi al sito ufficiale **www.ubi.com/IT/Downloads/Info.aspx?dlId=1975**, è possibile scaricare l'ultima versione della patch, la 1.01. Quest'ultima serve a correggere alcuni problemi presenti nella modalità multiplayer, che riguardano per lo più le caratteristiche delle squadre e gli inviti. Oltre a ciò, l'aggiornamento risolve alcuni bug relativi all'opzione AntiAliasing.

VERDETTO

Impegnativo e divertente nella campagna single player, ***Double Agent*** presenta anche un'ottima modalità di gioco online.

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** GRIN ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 14,98 ■ **Provato su:** Ago 07, 9

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

CON il secondo capitolo, *Ghost Recon Advanced Warfighter* riesce a imporsi come uno dei migliori sparatutto strategici sulla piazza.

■ Per uscire vincitori dalle missioni presentate, occorrerà dimostrare delle ottime capacità tattiche.

Come nel precedente episodio, sarete a capo di una squadra di soldati super-addestrati e sarete equipaggiati con i più moderni ritrovati dell'ingegneria bellica. La struttura di gioco è abbastanza semplice: una volta giunti nella zona delle operazioni, non solo bisognerà coordinare tatticamente le azioni dei vostri uomini, affinché possano conseguire gli obiettivi della missione in modo rapido e sicuro, ma occorrerà anche partecipare in prima persona agli scontri, esplorando i dintorni, abbattendo nemici e motivando i commilitoni con il proprio esempio.

Per sopravvivere, dunque, dovrete dimostrare delle buone abilità strategiche, indispensabili per posizionare al meglio i vari componenti della squadra in modo che si coprano a vicenda ed evitino eventuali imboscate.

È possibile scaricare l'ultima versione della patch, la 1.04, semplicemente collegandosi al sito ufficiale del gioco (**www.ubi.com/IT/Downloads/Info.aspx?dlId=2322**). Questo aggiornamento è fondamentale, perché risolve alcuni dei problemi presenti nella versione originale del gioco.

VERDETTO

Un ottimo sparatutto tattico: la I.A. è ottima e anche le ambientazioni in cui si combatte sono davvero ben realizzate.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBI SOFT

Titolo	Prezzo
Beyond Good & Evil	€ 12,99
Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 12,99
Cold Fear	€ 12,99
CSI	€ 12,99
CSI Miami	€ 12,99
CSI Dark Motives	€ 12,99
Destroyer Command	€ 12,99
Dukes of Hazzard	€ 12,99
Evil Twin	€ 12,99
Ghost Recon	€ 12,99
GRAW 2	€ 14,98
Grandia 2	€ 12,99
Heroes of Might & Magic III Complete	€ 16,00
Hyperblade	€ 26,79
IL-2 Sturmovik	€ 12,99
King Kong	€ 12,99
Might & Magic IX	€ 12,99
Myst 3: Exile Collector's Edition	€ 49,90
Myst IV	€ 12,99
Myst V	€ 12,99
Pacific Fighters	€ 12,99
Playboy Gold	€ 12,99
Racing Simulation 3	€ 12,99
Rainbow Six 3 Gold Edition	€ 30,00
Rayman 3	€ 12,99
Rayman 10° Anniversario	€ 12,99
Riven	€ 12,99
Sea Dogs	€ 12,99
Silent Hunter II	€ 12,99
Silent Hunter III	€ 12,99
Splinter Cell Double Agent	€ 14,98
The Elder Scrolls III The Settlers: L'Eredità dei Re	€ 12,99
Xpand Rally	€ 12,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

Spr
editori
ITALY

PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Ultima Online
GMC.Kevorkian
"E siamo a tre!"

Rainbow Six Vegas 2
BANNED.Neon
"Tango ore sette, permesso di sparare"

Pirates of the Burning Sea
GMC.Homer
"Pendagli da forca!"

DOW: Soulstorm
GMC.Pettinato
"Sono ancora in attesa della patch!"

Race Driver: GRID
GMC.Pape
"A sportellate!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Gen 07/Nat 07 **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!

2) FIFA 08 Dic 07 VOTO 7 ½
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 **Voto: 9**
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
Trucchi: Dic 07 **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

■ **LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous**

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

■ **LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight**

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente.

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Feb 06
■ **Demo:** Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

■ **LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia**

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

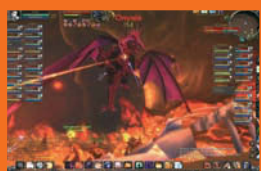
4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8 ½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

■ **LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call**

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare; peccato per la mancanza di una modalità PvP.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa: Ncsoft Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative.

GIOCHI DI RUOLO

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Apr 08
■ **Demo:** Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!

■ **LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment**

2) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

3) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

4) GOTHIC 3 Nov 06 VOTO 9
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

■ **LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis**

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7 ½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Nick Stone**
I più attesi
1. Spore
2. Alane Wake
3. StarCraft II
4. Warhammer Online
5. Half-Life 2: Episodio 3

■ **Hendrix93***
I migliori RTS
1. Age of Empire III
2. Warcraft III
3. Age of Mythology
4. StarCraft
5. Blitzkrieg 2

■ **odisseo2000**
Quelli che mi sono piaciuti
1. Serie Half-Life
2. F.E.A.R.
3. Call of Duty: La Grande Offensiva
4. Beyond Good & Evil
5. Serie Splinter Cell

■ **razor899**
Migliori allegati a GMC
1. Max Payne
2. Mafia
3. Splinter Cell
4. F.E.A.R.
5. Call of Duty

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

Evento

ACTIVISION'S CALL OF DUTY CUP

Il match tra Team Impact e A.S. Quadrifoglio ha infiammato la finale del torneo sponsorizzato da Activision.

L'avveniristica sede del Centro Commerciale Vulcano di Sesto San Giovanni, alle porte di Milano, è stata teatro della finalissima della Activision's Call of Duty Cup, primo torneo semi-professionistico nazionale di gaming promosso e organizzato congiuntamente, in Italia, da Activision, ClanBase e D.C.A.

Iniziato il 23 dicembre scorso con uno spettacolare showmatch d'apertura tra Team Impact ed eXplosion C4, il torneo (totalmente gratuito) è proseguito online per poi concludersi con un sessione finale di play-off interamente disputata in modalità "search & destroy" del celebre sparatutto *Call of Duty 4*, tra due line-up regolamentari di cinque elementi. Ricordando che, a partire dalle prossime EPS, *Call of Duty 4* sarà una delle discipline ufficiali di gara (a rimpiazzare l'ormai obsoleto *Call of Duty 2*), il torneo ha naturalmente attirato l'attenzione dei principali team professionistici italiani che hanno visto, in questa competizione, un'ottima occasione di allenamento e di sfida "amichevole" prima di affrontarsi "sul serio" nell'imminente (sarà già iniziato, quando leggerete queste righe) campionato Pro.

Nonostante la supposta informalità dell'evento, del resto, i team partecipanti non si sono comunque risparmiati colpi e, sebbene si sia svolta in un clima di grande cordialità e sportività, la fase finale del torneo ha offerto al numeroso pubblico intervenuto una serie di match assolutamente di primo livello, quasi una sorta di gustosa primizia delle gare cui avremo presto occasione di assistere alle finali EPS di Bolzano.

Non è perciò un caso che tutti i "Big" della serie A del gaming italiano (Cubesports, Quid, Impact, Quadrifoglio, eccetera) si siano ritrovati a Milano, il 19 aprile scorso, ad affrontarsi dal vivo dopo un lungo campionato a gironi culminato con una fase a eliminazione diretta

Già Campioni d'Italia di *Call of Duty 2*, gli Impact saranno la squadra da battere alle prossime EPS.

CAMPIONATO ITALIANO REGIONI

Di tutti i tornei ufficiali organizzati da Electronic Sports League, quello per regioni è il meno blasonato, seguito con minor entusiasmo da media specialistici e appassionati di eSport. Lo spirito campanilistico che, da sempre, infiamma gli animi nel nostro Paese, però, è tale da suscitare interesse e passione per una competizione che contrappone direttamente le rappresentative regionali della Penisola, al punto da trovare sovente spazio nella stampa locale. E il Campionato Italiano per Regioni, giunto quest'anno alla sua terza edizione, è proprio questo: una sorta di mini-campionato del Mondo in cui, al posto delle nazioni, si sfidano le 20 regioni del nostro Paese. Articolato in una fase a gironi e in una fase finale a eliminazione diretta (play-off), il campionato prevede la partecipazione di un'unica squadra regionale, capitanata da un commissario tecnico regionale, per ogni regione d'Italia. Le discipline di gara, quest'anno, sono 9, tutte a squadre: *Call of Duty 4* (5 contro 5), *CounterStrike 1.6* (5 contro 5), *CounterStrike: Source* (5 contro 5), *Warcraft DotA* (5 contro 5), *Enemy Territory: Quake Wars* (6 contro 6), *Pro Evolution Soccer 2008* (5 contro 5), *TrackMania Nations Forever* (3 contro 3), *WarRock* (4 contro 4), *Warcraft 3* (5 contro 5). Data la natura "amichevole" del torneo, Electronic Sports League ha anche fissato un tetto massimo di giocatori professionisti (EPS) che potranno andare a far parte della squadra regionale. Quest'anno, il limite è stato portato a 2 giocatori per ogni team. In attesa di conoscere quale sarà la regione Campione d'Italia, ricordiamo che l'attuale campione in carica (campionato 2007) è il Lazio.

FIFA Interactive World Cup 2008

Si è conclusa il 3 aprile scorso, nella sala Executive dello stadio S. Siro di Milano, la finale italiana della FIFA Interactive World Cup 2008, torneo amatoriale voluto e ideato da Electronic Arts e da Sony Computer Entertainment Italia e promosso, su scala mondiale, dalla stessa FIFA. Il torneo italiano si è svolto, nell'arco di tre mesi, interamente in modalità "offline" attraverso sedici sfide eliminatorie distribuite capillarmente nelle principali città italiane e si è concluso nella Scala del Calcio, nella suggestiva cornice, appunto, dello stadio Meazza di Milano. Al campionato, ad accesso totalmente gratuito e privo di qualunque requisito d'ingresso (il che ha fatto storcere il naso ad alcuni finalisti, che non hanno gradito il mancato filtraggio preliminare dei "pro" che hanno partecipato, insieme ai dilettanti, alla competizione), ha preso parte un numero elevatissimo di partecipanti, attirati anche dal montepremi di 12.500 euro e dalla possibilità di rappresentare l'Italia alla finale mondiale del torneo, il 24 maggio prossimo a Berlino. Per la cronaca, il torneo ha celebrato la vittoria di Roberto Garrapa, che ha meritatamente staccato il biglietto per la finalissima in terra alemanna. Preliminare al fischio d'inizio delle gare, che hanno visto contrapporsi sedici finalisti provenienti da ogni parte d'Italia, ha aperto le danze una sfida amichevole (ma piuttosto deludente sul piano dello spettacolo) tra i giocatori del Milan Massimo Ambrosini e Daniele Bonera, gara laconicamente conclusasi con un anonimo risultato di parità sullo zero a zero.

I calciatori Massimo Ambrosini e Daniele Bonera (Milan), testimonial della finale italiana, allo stadio Meazza di Milano.

Gli A.S. Quadrifoglio nel match finale contro gli Impact. Hanno condotto una gara discreta, ma non eccellente.

online, sulla piattaforma ufficiale di gara: la nuova "spider" di AMD, con i processori AMD Phenom 9500 quad core e scheda ASUS EAH3870x2 su cui è installata la doppia GPU di ATI.

Veri, unici e incontrastati trionfatori della competizione si sono dimostrati i ragazzi del Team Impact. Oltre a vincere, senza troppa difficoltà, il bellissimo match finale che li ha contrapposti agli A.S. Quadrifoglio al gran completo, sono emersi imbattuti in tutte le (28) gare del torneo cui hanno partecipato e si presentano, così, come uno dei team favoriti alle prossime EPS per *Call of Duty 4*. Da segnalare, comunque, le eccellenti prestazioni delle altre squadre finite sul podio. Oltre ai già citati Quadrifoglio, infatti, ci hanno favorevolmente impressionato le performance dei Quid, che sono comunque riusciti ad aggiudicarsi un ottimo terzo posto e che, se manterranno questo livello di grinta e di concentrazione anche nel

campionato nazionale, potrebbero rivelarsi una delle squadre rivelazione delle prossime Pro Series.

GIOCHI COMPUTER

Paolo Cupola

sito di riferimento:
www.clanbase.com/it

Progaming Italia e Intel hanno ufficializzato il calendario ufficiale degli Intel Friday Night Game powered by ASUS, che costituiranno le tappe "offline" delle prossime EPS. Ecco gli appuntamenti che restano da seguire:

- **16-18 maggio Roma**: Vis-Pathè Cinema, Via Collatina 858
- **30 maggio – 1 giugno Bolzano (finali nazionali)**: Tis Innovation Park, via Siemens 19

World Cyber Games 2008

INIZIA L'AVVENTURA ITALIANA

WCG World Cyber Games

È cominciata la selezione per il team dei prossimi "Giochi Cyberolimpici" di Colonia.

È stata Torino a dare il via alla più importante competizione di Pro Gaming del nostro Paese. È, infatti, al celebre Lingotto che si è svolta la tappa iniziale della fase italiana dei World Cyber Games, il più rilevante evento di eSport del mondo, più volte accostato, per ovvia similitudine, agli stessi giochi olimpici.

Da quest'anno, peraltro, l'accostamento si fa ancora più evidente, data la scelta del comitato organizzatore, di far precedere al "Gran Finale" di Colonia un evento di portata mondiale: il "Torch Relay". Sostanzialmente analoga alla ben più nota torcia olimpica, balzata agli onori della cronaca in questi giorni per le contestazioni che sono derivate dal suo passaggio in taluni Paesi, anche la torcia "cyberolimpica" precederà, a partire da quest'anno, la finale mondiale, partendo ogni volta dalla città che ha ospitato l'edizione precedente dei Giochi. Procedendo lungo un cammino che la porterà a visitare un numero considerevole di tappe mondiali, concluderà il suo viaggio proprio nella città ospitante.

La torcia cyberolimpica è così partita da Seattle (sede, lo ricorderete, degli ultimi WCG), lo scorso 23 marzo, e raggiungerà Colonia il prossimo 11 agosto. Tra le città scelte a ospitare una tappa del relay è stata scelta anche Roma, che riceverà la visita della fiamma il 2 giugno prossimo. Ogni Paese ha presentato un tedoforo ufficiale che accompagnerà la torcia durante il rispettivo periodo di permanenza. Il tedoforo italiano sarà il campione italiano di *FIFA 08* Alessandro "Alexbrandon" Brandi, che speriamo di poter vedere di nuovo, a novembre, in maglia azzurra nelle gaming room del Centro Congressi di Colonia.

Per quanto concerne il torneo italiano, oltre alla tappa iniziale di Torino, altri 15 appuntamenti (otto centri commerciali, tre università e tre Internet cafè, dislocati su tutto il territorio nazionale) faranno da teatro a una delle sfide più appassionanti e avvincenti per i progamer italiani da sempre. Progaming Italia, la società che gestisce insieme a Samsung e Intel l'evento in Italia, ha infatti già preannunciato il calendario ufficiale della manifestazione, che potete leggere più avanti.

Sono sei le discipline ufficiali di gara in cui i cyberatleti italiani saranno chiamati a cimentarsi: gli strategici *StarCraft: Brood War* e *Warcraft III – The Frozen Throne*, il gioco di calcio *FIFA 08*, il simulatore di biliardo *Carom 3D*, il gioco musicale *Guitar Hero* e *Halo 3*, sparatutto in prima persona per Xbox 360. Per la prima volta, inoltre, farà ingresso nella scena competitiva un videogioco per telefonino: il divertente *Asphalt 3* di Gameloft. Next Level Arena seguirà con attenzione le varie fasi del torneo, fino alla selezionale finale, il prossimo ottobre, della squadra nazionale cyberolimpica. Ecco l'elenco (parziale) delle tappe italiane dei World Cyber Games:

Milano	Il Globo	24 maggio
Chieti	Megalò	21 giugno
Vicenza	Palladio	28 giugno
Roma	RomaEst	11 luglio
Firenze	I Gigli	26 settembre

** In maggio e settembre sono previste altre due tappe in luoghi ancora da annunciare.*

sito di riferimento:
www.wcg-italy.com

Mod per Doom 3

THE DARK MOD: THIEF'S DEN

In Doom 3 arrivano i ladri.

- **Sviluppatore:** Dark Mod Team
- **Genere:** FPS Stealth
- **Dimensioni:** 200 MB
- **Internet:** www.thedarkmod.com

SI tratta – per ora – di un demo di prova realizzato da un team di sviluppatori che ha realizzato una suite di strumenti chiamata *The Dark Mod*, in grado di trasformare *Doom 3* in un gioco in puro stile *Thief*, ambientato in un mondo steampunk.

Questo piccolo livello richiede di infiltrarsi all'interno di un complesso di edifici e di rubare in una stanza. Ci sono solo tre guardie impegnate nella loro ronda e un muro da scalare, ma non è questo il punto. Se siete abituati alla furtività adrenalinica della serie *Thief* vi farà piacere sapere che è stata perfettamente ricreata anche in questo Mod. Per infiltrarvi, avrete a disposizione un certo numero di frecce: quelle di muschio attutiscono il rumore dei passi, quelle d'acqua affievoliscono le luci, quelle di gas stendono le guardie e quelle di corda forniscono delle vie d'accesso per arrampicarsi su per le mura. Il protagonista può anche salire sui davanzali e rubacchiare. Potete tirare una freccia in testa a una guardia per godervi un soddisfacente effetto "rag-doll", anche se per ora la soddisfazione è rovinata da un'Intelligenza Artificiale approssimativa, da brutte animazioni e da armi non ben bilanciate.

The Dark Mod ci darà, alla fine, molto più che semplici missioni. La squadra di sviluppatori è dedicata alla creazione di strumenti di conversione totale, che possano essere usati da altri. Il breve esempio che abbiamo davanti mostra che la strada intrapresa è quella giusta. Sono riusciti a ricreare i punti di forza del mondo di Garrett, lo stile di movimento e l'eccitazione di nascondersi tra le tenebre.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **thiefs_den_v.10.exe** da uno dei collegamenti sotto la voce "Download sites", nella pagina Web
2. Copiate il file nella cartella in cui avete installato Doom 3 e cliccateci sopra due volte per avviare l'estrazione automatica dei file: verrà creata una cartella **thiefs_den**, contenente tutti i file del Mod
3. Copiate il file **DevIL.dll** nella cartella di *Doom 3* o nella cartella **C:\Windows\System32**
4. Copiate e incollate il collegamento a *Doom 3* sul desktop e rinominatelo **Thief's Den**
5. Cliccateci con il pulsante destro e selezionate "Proprietà", quindi modificate la linea di comando in questo modo: **C:\nome della vostra cartella di Doom 3\DOOM3.exe +set fs_game thiefs_den**

È importante non farsi scorgere dalle guardie: non potete di certo fraggarle.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Per ora, si tratta di un Mod corto e realizzato in maniera un po' approssimativa. Ma le potenzialità sono immense.

Sembra *Thief: Deadly Shadows*, ma è in realtà *Doom 3*!

È qui la festa?

HALF-LIFE 2: RAVER

ECCO qualcosa da caricare quando vi annoiate a un LAN party. *Half-Life 2: Raver* utilizza, come ambientazione per i deathmatch, un fenomeno che ha avuto un grande successo durante gli Anni '90: i rave party.

Non stiamo scherzando. Provate a caricare il livello *ravehall*: ci sono due enormi altoparlanti che diffondono musica elettronica piena di voci stridule, la mitragliatrice spara proiettili che lasciano scie multicolori e i power-up appaiono come pilloloni, che tra l'altro vi annebbiano la vista. Tutto sommato, è un Mod per deathmatch piuttosto efficace, dedicato ai giocatori più disillusi. Tra le armi c'è addirittura una stella ninja. Leggetevi tutte le strane spiegazioni che stanno alla base della creazione e scaricatelo a questo indirizzo: **snipurl.com/1yl52**

Mod per Max Payne

POLAR PARADISE

Un Mod per tutte le stagioni. Tranne quelle in cui non c'è la neve.

- **Sviluppatore:** Payneful Productions
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 57 MB
- **Internet:** http://polarparadise.pbwiki.com

IL Mod *Polar Paradise* parla proprio di quel periodo dell'anno in cui scende la neve e si scartano i regali. Potremmo sembrare in ritardo, ma non ci sentiamo in colpa, perché è uscito solo di recente.

Si tratta di un classico progetto studentesco che si è evoluto fino a diventare un Mod vero e proprio, in cui si scontrano un orso e gli elfi di Babbo Natale, con voi nei panni dell'orso. Pur essendo inequivocabilmente *Max Payne*, è una prova di quanta differenza possa fare lo stile grafico. L'incredibile ammontare di umorismo "festivo" (cannoni di tacchino, palle di neve esplosive, pinguini bombardieri suicidi, lanciatorte a due mani) rende il tutto ridicolo in maniera molto divertente, tanto che è impossibile prendere sul serio il combattimento. Il che porta, spesso, all'eliminazione. Nonostante tutto, infatti, *Polar Paradise* è un Mod abbastanza impegnativo, sotto l'apparenza festiva. Il parlato lascia un po' a desiderare e il vecchio motore grafico di *Max Payne* non gli permette di raggiungere livelli eccelsi, ma vale la pena di provarlo, non fosse altro che per l'ottimo livello su snowboard, in cui dovrete sfuggire a una palla di neve di 30 metri di diametro!

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **Polar_Paradise.rar da http://snipurl.com/21xj2**
2. Aprite l'archivio e copiate il file **Polar Paradise.mpm** nella stessa cartella in cui si trova **MaxPayne.exe** (quella dove avete installato il gioco)
3. Avviate Max Payne normalmente, ma, prima di cliccare su "Play", selezionate "Polar Paradise" dalla lista in basso
4. L'archivio contiene anche un manuale in formato PDF (in inglese) cui fare riferimento per il resto.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Una brillante rivisitazione di *Max Payne*. Il clima festoso fa quasi dimenticare che si tratta di uno sparatutto. Da provare.

Sembra quasi ingiusto: un orso polare contro gli aiutanti di Babbo Natale.

Quattro salti

SONO O NON SONO GIOCHI COL RAMPINO?

I titoli più strani in cui è possibile usare un rampino!

YOU FOUND THE GRAPPLING HOOK!

Gli incredibili giochi di Messhof sono corredati da un'avvertenza: vi faranno urlare e sbattere il mouse sulla scrivania giurando di non toccarlo mai più. Poi, invece, tornerete a giocare. *YFTGH* è uno tra i più cattivi che ci sono in giro.
Il protagonista è stato cacciato di casa e ora tutto ciò che possiede è un rampino, che usa per superare gli ostacoli attraverso delle caverne: usando le frecce direzionali per muoversi e il tasto X per saltare e tirare il rampino, dovrete superare una serie di difficoltà che è poco definire malvagie. Divertentissimo.

http://messhof.blogspot.com

NINJAH

Qui impersonerete un ninja un po' inusuale: oltre al rampino, infatti, usa anche una pistola per spostarsi lungo gli oltre 100 colorati livelli. Ognuno di questi occupa uno schermo, quindi potete pianificare il percorso con calma, prima di mettervi in moto. Con l'uncino, potrete superare blocchi e baratri fino ad arrivare alle gemme, necessarie per superare il livello. Potete anche usare la pistola come una specie di jetpack, usandone la spinta per far salire il ninja in punti altrimenti irraggiungibili. Se le cose si fanno troppo difficili, basta premere la barra spaziatrice ed entrerete in modalità slow-motion, ma potete anche farlo solo per divertirvi. Se non vi bastano le mappe integrate, siete liberi di scaricarne altre, sempre allo stesso indirizzo.

www.evildrbin.com/ninjah

VERTICAL CHALLENGE

Dire che questo gioco è spartano è quasi un eufemismo: il personaggio principale è un'accozzaglia di linee bianche e controlla un rampino (ovvero una linea che termina con una "x") in un mondo fatto di blocchi grigi. Però, è molto affascinante ed è l'unico gioco, tra questi, che tiene conto dell'effetto della forza di gravità sul rampino: l'idea è quella di scalare una torre, usando le frecce per muoversi, Z per saltare e X per tirare il rampino. Con le frecce si controlla anche la direzione del rampino. La sfida è riuscire a mantenere l'inerzia verticale, perché uno sbaglio può significare dover rifare tutto il livello da capo.

http://secretblender.blogspot.com

BUNGEE NINJA

A volte, avere di meno significa avere di più. In questo caso, c'è un unico comando: il pulsante sinistro del mouse spara nei muri il rampino elastico del vostro ninja, guidato dal puntatore che muovete con il mouse, nel panico più completo. Perché nel panico? Be', perché quando cominciate siete sospesi a mezz'aria e, se non vi sbrigate, il vostro ninja si schianterà su un tappeto di spuntoni, sul pavimento della stanza. In ogni livello compariranno una serie di gemme che sarà necessario raccogliere, per riuscire a passare a quello successivo. È sicuramente il più frenetico tra i quattro giochi presentati, e il più viscerale, ed è l'ideale per mandare un po' di adrenalina in circolazione.

http://snipurl.com/1yl3x

Mod per rFactor

F1 1988 MOD

Ricordate il Gran Premio di Monza di quell'incredibile annata?

- **Sviluppatore:** Carrera 4
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 271 MB
- **Internet:** www.rfactorcentral.com

FIRMATO in solitaria dal bravissimo Carrera.4, il Mod *F1 1988* è l'ultimo arrivato nel mondo di *rFactor*, la simulazione di guida degli ISI ormai lanciata a spron battuto ben oltre il secondo anno di vita.

Dopo l'ottimo *Mod 79* (recensito qualche mese fa sulle pagine di questa rubrica), ecco quindi un'altra chicca storica per gli appassionati di Formula 1, ambientata nell'ultimo anno della favolosa era turbo, prima del ritorno ai motori aspirati e alle potenze relativamente più contenute dei giorni nostri.

Già anticipato qualche mese fa da una beta assai avanzata, il Mod dell'italianissimo Carrera.4 si presenta ora completo, con tutte e 31 le vetture della stagione 1988 e un "track pack" comprendente sette circuiti realizzati con cura dallo stesso autore. Ciò che colpisce immediatamente l'occhio del fan smaliziato è senza dubbio la buona resa dei modelli 3D delle vetture, realistici e ben bilanciati. Certo, qualche monoposto risulta meno curata di altre (il muso della McLaren MP4/4 non è del tutto simile alla controparte reale), ma nel complesso il lavoro del brillante modder è di elevata fattura.

Piquet e Senna: due tricampeao a confronto!

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto costituito da due parti (monoposto e piste) e l'aggiornamento più recente (patch 1.01) dal sito **www.rfactorcentral.com/**
2. Per l'installazione, scompattate l'archivio principale nella cartella dove è stato installato *rFactor*.

La Ferrari del compianto Michele Alboreto è impegnata ad affrontare la mitica Eau Rouge.

È tuttavia in pista che si misurano le reali potenzialità di questo lavoro: a differenza della già valida beta, *F1 1988* offre un effetto suolo ridotto del 25%, più in linea con le reali caratteristiche aerodinamiche del periodo. Vetture meno incollate in curva, quindi, e una generale sensazione di scarsa tenuta del retrotreno, reazioni forti e appaganti che conferiscono al setup e ai test un ruolo fondamentale. Così così l'Intelligenza Artificiale degli avversari, spesso incline alle collisioni gratuite, specie al pronti via a Silverstone, dove un evidente bug mette regolarmente fuori combattimento almeno una mezza dozzina di monoposto. Ciò che non convince proprio, invece, è il comparto sonoro, indebolito da effetti dei propulsori poco o nulla realistici, se si esclude qualche caso sporadico. È però già in cantiere una patch a opera del brillante modder Montesky, mirata alla soluzione del problema.

Al di là di comprensibili approssimazioni (stiamo parlando del lavoro di una sola persona), *F1 1988* è un ottimo Mod, destinato a migliorare col passare dei mesi e a diventare un must per tutti gli utenti di *rFactor*, soprattutto online.
E bravo Carrera!

Gilles Preso

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un aiuto dall'alto

Non esattamente una delle stagioni più combattute nella storia della Formula 1 quella del 1988, canto del cigno dell'era turbo e segnata dalla scomparsa di Enzo Ferrari. Quell'anno fu dominato in lungo e in largo dalle McLaren-Honda di Ayrton Senna e Alain Prost, in grado di accaparrarsi ben quindici gare su sedici. Alla fine, il titolo lo conquistò il brasiliano, al suo primo alloro iridato. Da ricordare l'unica gara non vinta da una McLaren: il Gran Premio d'Italia a Monza, conquistato dalla Ferrari di Berger davanti al compagno Alboreto un paio di settimane dopo la scomparsa del Drake. Certo, se Schlesser non ci avesse messo lo zampino...

VERDETTO

Realismo simulativo e giocabilità sono sorprendenti. Da migliorare il comparto audio e da sistemare qualche bug di troppo.

Freeware

THE BATTLE FOR WESNOTH

Esagoni e creature fantastiche ancora una volta nell'arena, un turno dopo l'altro.

- **Sviluppatore:** The Battle for Wesnoth development team
- **Genere:** Strategia a turni
- **Dimensioni:** 131,5 MB
- **Internet:** www.wesnoth.org

"MOLTE gemme di serena luce/ sfavillanti l'oceano racchiude/ nelle oscure grotte": così scriveva il poeta inglese Thomas Gray. Nel nostro caso, si parla del grande mare di Internet e la gemma in questione è *The Battle for Wesnoth*, gioco strategico a turni gratuito sviluppato a partire dal 2003 e attualmente giunto alla versione 1.4.

Ispirato a classici intramontabili quali *Fantasy General* e *Langrisser*, *Wesnoth* offre un'ambientazione fantasy decisamente ortodossa, a base di Elfi, Nani e Orchi, e una giocabilità immediata eppure profonda, che non sfigura al confronto con titoli più blasonati.

La struttura è, fondamentalmente, quella di un wargame "leggero": unità che si muovono e attaccano, una per volta, sulla mappa esagonata. Non mancano alcune delle finezze proprie delle simulazioni belliche, quali l'effetto delle diverse tipologie di terreno e l'influenza del ciclo giorno-notte. La presenza dell'oro, derivato dal possesso dei villaggi, aggiunge un pizzico di gestione economica alle meccaniche.

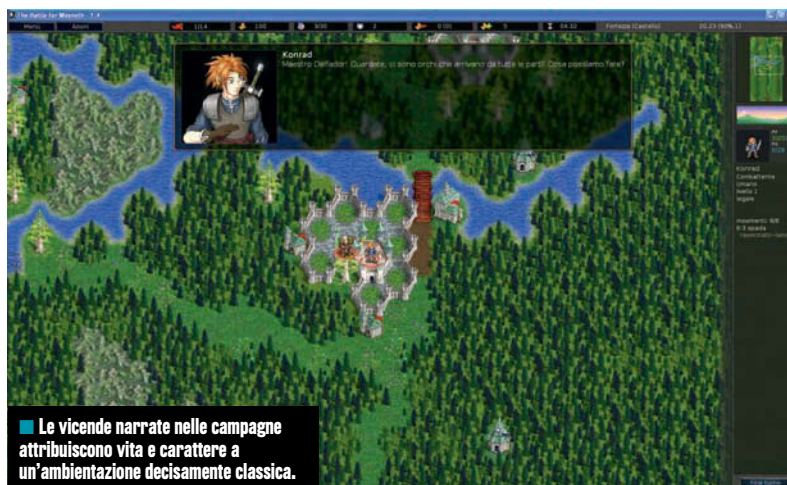
Ciò che rende *Wesnoth* un'esperienza strategica degna di nota è la grande varietà di truppe: si parla di quasi due centinaia di unità differenti, suddivise in sei fazioni. A impreziosire tale abbondanza intervengono, poi, alcuni elementi di ruolo: ciascun soldato guadagna esperienza in battaglia e, qualora sopravviva abbastanza a lungo, ha la possibilità di "evolversi" in un guerriero di livello superiore. Caratteristica, questa, che torna molto utile nel corso delle lunghe campagne. Ben tredici quelle disponibili, varie per obiettivi e difficoltà, cui vanno aggiunte molte altre, scaricabili singolarmente e spesso di gran pregio.

Laddove il single player è, dunque, validissimo, la modalità multiplayer risulta ancora più coinvolgente. Fino a nove giocatori in contemporanea possono scontrarsi nelle lande di Wesnoth, scegliendo una tra le molteplici mappe disponibili. Dietro una grafica un po' "naïf", in conclusione, si cela ben più che un semplice scacciapensieri. *The Battle for Wesnoth* è uno strategico con tutti i crismi, capace di incontrare i gusti dei palati più fini, soprattutto in multiplayer. Dal momento che gode di una traduzione completa, non ci sono scuse per lasciarselo sfuggire.

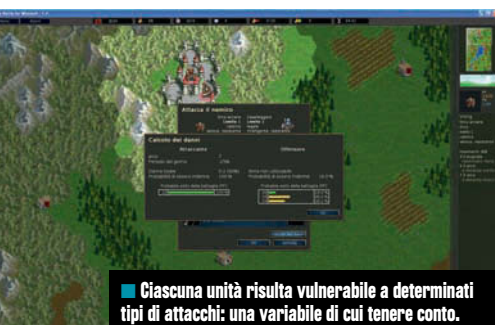
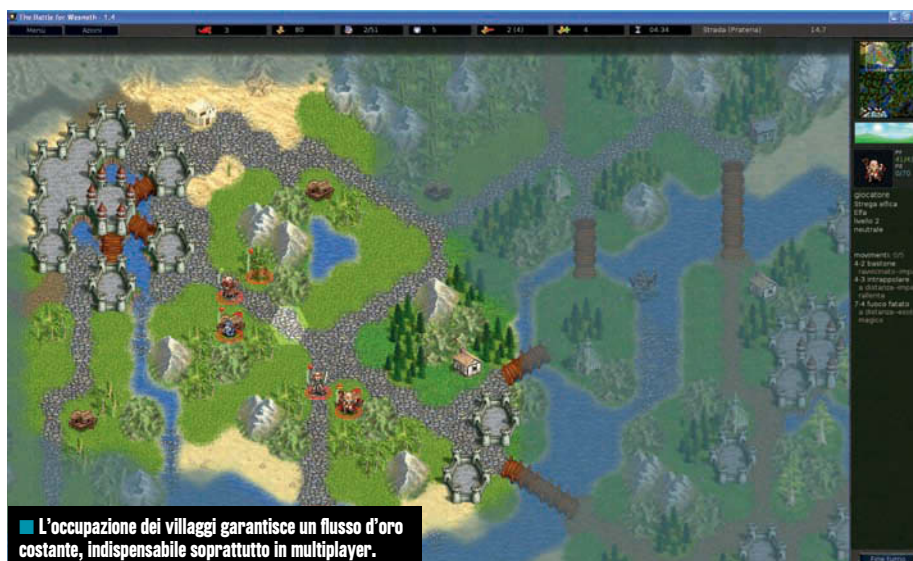
Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **wesnoth-1.4-windows.exe** cliccando su **Windows** all'indirizzo **www.wesnoth.org**
2. Cliccate due volte sul file scaricato. Una volta partita l'installazione, non dovrete fare altro che confermare e attendere.
3. Avviate il gioco cliccando sul collegamento **Battle for Wesnoth**, che troverete sul desktop.

Le vicende narrate nelle campagne attribuiscono vita e carattere a un'ambientazione decisamente classica.

VERDETTO

Sotto i panni di un "giochino freeware" si cela uno strategico a turni con tutti i crismi, capace di rivaleggiare con i mostri sacri del genere.

Ciascuna unità risulta vulnerabile a determinati tipi di attacchi: una variabile di cui tenere conto.

L'occupazione dei villaggi garantisce un flusso d'oro costante, indispensabile soprattutto in multiplayer.

Mod per Half-Life 2

INTERNATIONAL ONLINE SOCCER

Novelli Ronaldinho, è arrivato il Mod che fa per voi.

- **Sviluppatore:** routetwo
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 100 MB
- **Internet:** www.iosoccer.com

TENERE il conto dei Mod prodotti per il primo *Half-Life* e per il suo amato seguito è un'impresa impossibile.

Ce ne sono alcuni qualitativamente superbi e altri meno, single player e multiplayer: la fantasia dei giocatori sembra inesauribile. Non mancano neppure i Mod che si discostano completamente dal genere degli sparatutto in prima persona. *International Online Soccer* è uno di questi. La prima versione beta ha visto la luce nel lontano 2003 e ha rappresentato una vera novità, in quanto Mod interamente dedicato allo sport più amato d'Italia, il calcio.

La prima versione per il Source, quindi per *Half-Life 2*, è stata resa disponibile da poco e conta su una grafica decisamente più accattivante rispetto al predecessore. Entrando in un server, potrete selezionare prima la squadra in cui giocare e, successivamente, il ruolo da voi preferito, che deciderà la zona del campo in cui apparirete (ma non siete obbligati a mantenere la posizione).

Le regole di *International Online Soccer* sono quelle di una normale partita di calcio: non mancano i cartellini gialli e rossi, le rimesse laterali e da fondo campo, le punizioni e via dicendo. È possibile giocare sia in prima, sia in terza persona, semplicemente premendo l'apposito tasto per cambiare visuale in qualsiasi momento. I controlli sono piuttosto semplici: il movimento è delegato alla classica combinazione tastiera e mouse; quest'ultimo si occupa anche di tiro e passaggio, rispettivamente con il tasto sinistro e destro. Altezza e potenza sono regolabili grazie alla visuale, che deciderà anche la direzione del pallone. Non mancano, inoltre, la scivolata, eseguibile con il tasto "c", e lo scatto assegnato a "Maiusc". Quest'ultimo è regolato da una barra "Stamina", che diminuisce rapidamente durante lo sprint: il modo più semplice per bilanciare il gioco, sotto questo aspetto.

I problemi più grossi, però, vengono allo scoperto subito dopo il calcio d'inizio: nelle partite affollate, con più di quattro giocatori per squadra, spesso si assiste a scene tanto esilaranti quanto distanti da una "vera" competizione calcistica. Non è raro che i partecipanti contribuiscano ad aumentare la confusione, accalcandosi dietro il pallone e dimenticando qualsiasi schema, ma *International Online Soccer* non "collabora". Scartare un avversario, per esempio, è spesso un'impresa basata puramente sulla fortuna, in quanto la gestione della sfera è piuttosto lacunosa. Con un po' di pratica, è possibile fare delle belle azioni (a patto di giocare in pochi), ma è difficile sopportare le tante "anomalie" che si presentano in ogni momento.

Confidiamo nei ragazzi che lavorano su questo originale Mod: siamo solo alla prima versione beta e le basi per qualcosa di genuinamente divertente ci sono tutte.

Gli stadi e i modelli dei calciatori si attestano su un buon livello di dettaglio.

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser su **www.iosoccer.com**, e scaricate il Mod dalla sezione Download. I requisiti sono Steam e *Half-Life 2*

2 Cliccate due volte per lanciare l'installazione automatica

3 Per giocare, avviate Steam e selezionate "IOS Source 2008" dalla lista dei giochi.

La barra della "Stamina" regola la durata dello sprint.

I treni di giocatori che rincorrono la palla sono quasi un elemento folcloristico di questo Mod.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Soffre di tanti problemi, dalla gestione del pallone fino all'applicazione delle regole calcistiche. Confidiamo negli aggiornamenti.

Mod per Half-Life 2

RESISTANCE AND LIBERATION

Arrivano i cugini della Banda di Fratelli...

- **Sviluppatore:** RNL Team
- **Genere:** FPS
- **Gioco richiesto:** ***Half-Life 2***
- **Percentuale di completamento:** 60%
- **Internet:** www.resistanceandliberation.com

LA 101esima non fu l'unica divisione aerotrasportata a venire paracadutata dietro le linee nemiche, il 6 giugno del 1944. C'era anche la 82esima, i cui uomini vi troverete a impersonare in questo Mod per *Half-Life 2*, in fase di realizzazione da parte del RNL Team.

"Lo scopo principale di questo Mod", ci spiegano i programmatori, "è quello di realizzare una vera e propria simulazione, in grado di dare al giocatore la sensazione di trovarsi davvero sul posto. A questo scopo, abbiamo implementato diversi cambiamenti". La lista è lunga e comprende modifiche più o meno importanti, in grado però di cambiare radicalmente le percezioni di gioco. Una delle più importanti è sicuramente l'eliminazione del mirino: il personaggio ora potrà impugnare l'arma in tre posizioni predefinite, ognuna delle quali ha valori inversamente proporzionali di mobilità e di precisione del tiro. Quindi, quella predefinita, "dall'anca", permette di muoversi molto rapidamente, ma di sparare con scarsa precisione, mentre quella intermedia dalla spalla o quella precisa, che utilizza le tacche di mira dell'arma (il cosiddetto "iron sight"), aumentano la precisione, ma diminuiscono la rapidità di movimento.

Altri cambiamenti riguardanti gli strumenti d'offesa sono principalmente fisici, con l'aggiunta di peso e inerzia e l'implementazione di sistemi balistici completi. Ciò renderà molto più realistici i combattimenti ravvicinati (in cui saranno avvantaggiati i soldati armati di mitra compatti, a differenza di quelli con mitragliatrici o fucili) e molto più difficile il mestiere del cecchino.

Una scelta interessante è quella di eliminare l'HUD e le informazioni su schermo in generale. "Vogliamo trovare dei modi unici, e speriamo originali, per dare le informazioni al giocatore", ci spiegano i programmatori. "Per esempio, per conoscere la propria posizione, un soldato dovrà chiederla a un sottufficiale, l'unico che nella realtà aveva una mappa" precisano i ragazzi del team. Di questo tipo di informazioni fanno parte anche i messaggi di eliminazione: "Il giocatore non saprà per certo se avrà ucciso l'avversario di fronte a sé, oppure se questi si è semplicemente buttato a terra, oppure è stato solo ferito". A tale proposito, gli sviluppatori sperano di riuscire a usare un sistema avanzato di gestione dei danni: "Speriamo, secondo le limitazioni dell'engine, di poter implementare il rilevamento di danni per poligono; in questo modo, potremo gestire realisticamente i danni subiti dal giocatore".

Dal punto di vista della giocabilità in generale, grande enfasi verrà data agli obiettivi, nel senso che non sarà tanto importante ottenere il maggior numero di uccisioni, quanto contribuire attivamente al raggiungimento degli scopi della missione. Attualmente, sono disponibili due modalità multiplayer: una tipo "king of the hill", in cui la squadra deve catturare delle zone della mappa, e una più tipicamente di distruzione, in cui il fine è la cattura o l'eliminazione di un obiettivo strategicamente importante. "Stiamo attualmente lavorando anche a una campagna, che si sviluppa su cinque mappe e ricrea gli sforzi dell'82esima, ma che prevede scenari alternativi in caso di fallimento delle missioni".

GIOCHI COMPUTER

Usare il mirino dell'arma riduce la mobilità, ma aumenta la precisione.

L'inerzia e il peso delle armi rendono più difficile usare i fucili dalla breve distanza, specialmente se i bersagli sono due.

I mitra avranno finalmente il vantaggio che spetta loro nei combattimenti ravvicinati.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

Rigiocato per voi

TRACKMANIA NATIONS FOREVER

Quando la velocità e la qualità sono completamente gratuite.

UNITED FOREVER

Insieme a *Nations Forever*, Nadeo ha reso disponibile anche *TrackMania United Forever*, aggiornamento gratuito al gioco a pagamento *United*. Scaricandolo, si otterranno i nuovi blocchi introdotti da *Forever* e una modalità Stunt affrontabile in singolo. Sono presenti anche delle piccole migliorie grafiche, che ai settaggi più alti potrebbero intaccare le prestazioni, normalmente soddisfacenti anche sui PC meno potenti. Durante le partite nello scenario Stadium, i giocatori di *United Forever* potranno incontrare quelli di *Nations Forever*.

STARFORCE ADDIO

Da sempre *TrackMania* è stato criticato per il sistema di protezione Starforce, da molti reputato "problematico" quando installato su PC. *TrackMania Nations Forever* e *TrackMania United Forever* non includono Starforce, e possono quindi essere installati a cuor leggero.

Durante le sfide online non esistono collisioni tra le vetture. Questo accorgimento permette a tutti di concentrarsi sui tempi e le performance.

I server di gioco sono tanti, pieni di persone e all'insegna del fair play. Anche se non siete fanatici dell'online, qui potrete divertirvi.

- **Casa:** Focus Home Interactive
- **Sviluppatore:** Nadeo
- **Distributore:** distribuzione online, Steam
- **Provato su:** Feb 07, 8½
- **Multiplayer:** Internet, LAN
- **Requisiti:** CPU a 1,6 GHz, Scheda 3D 16 MB, 512 MB RAM, 750 MB HD
- **Internet:** www.trackmania.com

"La ciliegina sulla torta è il supporto ai link http per i server"

PENSATE a un gioco longevo, profondo, con una modalità online in grado di tenervi impegnati per mesi e di risucchiarvi in una comunità fresca e attiva. Già che ci siete, immaginate che sia anche completamente gratuito.

Impossibile? Non se si parla di *TrackMania*. Dopo i primi episodi della serie, tutti divertenti e dal prezzo ridotto, Nadeo ha fatto uscire *TrackMania Nations*, gratis, permettendo a chiunque di partecipare alle sue frenetiche gare, sia offline, sia online. Ora, dopo il buon successo da *TrackMania United*, titolo a pagamento che riuniva praticamente tutti gli episodi della serie, è uscito *TrackMania Nations Forever*, un corposo aggiornamento per *Nations* scaricabile direttamente dal sito ufficiale, senza sborsare un centesimo.

Il nucleo del gioco è rimasto inalterato e propone delle folli corse su macchine ad alta velocità, con salti e acrobazie fuori dal mondo e una fisica che rasenta l'assurdo, grazie alla quale è possibile frenare e accelerare anche mentre si è in volo. Di conseguenza, per completare le piste è necessario ricorrere a una coordinazione sopraffina, sfoggiando una precisione che normalmente è richiesta soltanto nei piattaforme più impegnativi. Per ottenere tempi competitivi bisogna padroneggiare la tecnica dei salti e imparare a dominare la velocità dell'unico veicolo disponibile, per poi concentrarsi sulla memorizzazione delle curve e dei tracciati.

Come l'originale *Nations*, *Forever* include solamente l'ambientazione Stadium, cui sono stati aggiunti dei nuovi blocchi con rampe e giri della morte, rifinita con lo stesso motore fisico introdotto da *United*. Tra le nuove caratteristiche spicca la campagna, giocabile anche offline, in cui è possibile uploadare i propri tempi sui server ufficiali per poi confrontarli sulle classifiche mondiali. Chiunque giochi online si troverà alle prese con una fiorente comunità, nella quale giocatori da ogni angolo dei continenti si sfidano e propongono nuove piste, tutte fabbricate con il potente editor incluso. I server abbondano e, dopo aver fatto un po' di pratica giocando da soli, anche i completi neofiti riusciranno a partecipare con successo alle sfide più complesse. Come se non bastasse, l'interfaccia dei menu è stata completamente rinnovata e rende la navigazione nel gioco più semplice e intuitiva, integrando anche le funzioni di community, come i forum e gli annunci. La ciliegina sulla torta è il supporto ai link http per i server: dopo aver creato un server, infatti, vi basterà passare un semplice link ai vostri amici affinché entrino nella vostra partita. Insomma, se già conoscete le delizie di *TrackMania*, scaricare *Nations Forever* è semplicemente obbligatorio. Se, invece, non avete mai sperimentato il brivido dei salti e della velocità smodata, quale occasione migliore per provarlo e gettarvi nella mischia? GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un aggiornamento eccellente, completamente gratuito e consigliato senza riserve a chiunque voglia cimentarsi con un gioco di corse fuori dal comune.

Gioco da tavolo

DOOM: IL GIOCO DA TAVOLO

Stanchi di combattere nei cunicoli virtuali del celebre sparatutto di id Software? Gabriele Trovato ci guida nella versione da tavolo.

La scena è nota: un marine al cospetto di un cyberdemone.

I dadi di colore diverso servono per determinare il tipo di danno di armi e creature.

Casa: Fantasy Flight Games
Internet: www.fantasyflightgames.com
Prezzo: € 45

ANCHE id Software ha affidato a Fantasy Flight Games la conversione di *Doom*: cosa non da poco, visto che conciliare la concitazione di uno sparatutto con un gioco da tavolo a turni non sembra un compito dei più semplici.

Per raggiungere questo obiettivo, Fantasy Flight ha scelto di rappresentare l'azione con un modello di gioco chiamato "dungeon crawler". Chi conosce il celebre "Hero Quest" sa di cosa stiamo parlando. Si tratta di un tipo di gioco in cui i partecipanti sono impegnati nell'esplorazione di un'area (che può essere un dungeon; nel caso di "Doom" è una base spaziale) e nell'eliminazione dei nemici, mentre al tempo stesso sono coinvolti dalla narrazione effettuata da uno dei giocatori. Quest'ultimo, in effetti, non prende parte in prima persona all'avventura, ma si occupa di comporre la mappa (seguendo le quest fornite col gioco) e di muovere le unità in suo possesso contro gli altri partecipanti. Tale ruolo, detto solitamente di "master", fa immediatamente pensare a un gioco di ruolo in versione inscatolata. Nel caso specifico di "Doom 3", il master deve attaccare i marine (comandati dai giocatori) in ogni modo possibile, per esempio giocando delle carte ogni turno per creare nemici extra (detti "invasori") o trappole di vario tipo. I marine, invece, devono districarsi tra le stanze di questa base, cercando le chiavi rossa, gialla e blu per aprire le rispettive porte e trovare l'uscita. Più o meno, l'idea che sta dietro il titolo per PC.

Il fulcro del gioco è rappresentato dai combattimenti. I dadi in dotazione hanno colori differenti per rispecchiare una diversa potenza: ogni arma corrisponderà a una combinazione di questi (per esempio, il fucile: 1 rosso + 1 blu), e lo stesso vale per gli invasori (tira 1 blu + 1 giallo). Le facce dei dadi mostrano un valore che indica la gittata, un altro il danno ed eventualmente il simbolo di un proiettile, che segnala l'obbligo di scartare una munizione. Il danno totale, confrontato con l'armatura del bersaglio, determina la portata delle ferite inflitte. Nonostante l'inevitabile lentezza (rispetto a uno sparatutto su PC) del sistema di combattimento, questo rimane comunque funzionale e raffinato, caratteristica in linea con altri titoli targati Fantasy Flight Games.

Per quanto riguarda l'aspetto visivo, dobbiamo ammettere che "Doom" è bello da vedere (è ispirato al terzo capitolo della serie). Le miniature, le stanze e le porte sono realizzate in modo superbo e hanno dimensioni notevoli: la corrispondenza con la sua controparte su PC è assicurata (si parte dalla celebre motosega, fino ai bidoni esplosivi). Anche le quest sono particolarmente curate, così come l'ottima traduzione (il gioco è interamente in italiano) nella nostra lingua. Dulcis in fundo, sul sito **http://doomilgiocodatavolo.forumfree.net** è possibile discutere e trovare tattiche e scenari.

I limiti di "Doom: Il Gioco da Tavolo" sono, per la maggior parte, intrinseci alla tipologia del gioco stesso, per una serie di motivi che andiamo ad analizzare. Innanzitutto, l'ambientazione può non piacere a tutti e, dato che l'immedesimazione è una componente importante, questo fattore arriva a pesare molto, sia per i marine, sia per il master stesso. Inoltre, i giochi di esplorazione di dungeon sono alla lunga ripetitivi (le missioni incluse in "Doom" sono oltretutto poche, anche se molto lunghe) e sensibili al livello di difficoltà. Quest'ultimo punto non è da sottovalutare, poiché se da un lato una difficoltà elevata rende una partita frustrante, una troppo bassa finisce per farla diventare noiosa. E il margine tra una possibilità e l'altra è molto risicato.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

★★★★☆

"Doom: il Gioco da Tavolo" è una gioia per gli occhi, ed è caldamente consigliato agli appassionati del celebre videogioco o a quelli di ambientazioni horror/sci-fi.

Uno dei livelli forniti con il gioco. Naturalmente, nulla vieta di inventarne di nuovi.

Dal Sol Levante

NON SOLO MMORPG

In Giappone, il divertimento online non è appannaggio dei soliti giochi di ruolo.

INVIATO DAL GIAPPONE

Jonti Davies è il nostro inviato nella terra del Sol Levante. Ogni mese, dalla lontana Kyoto, ci racconta cosa significhi essere dei videogiocatori su PC in Giappone. Non mancate di seguire le sue cronache.

MENTRE i giochi online occidentali sono inquadrati principalmente nei MMORPG, in Asia altri generi sono ugualmente popolari.

Persino gli sparatutto in prima persona, tradizionalmente non molto vicini al gusto giapponese, hanno conosciuto una specie di seconda giovinezza in anni recenti.
Per conquistare quest'area del mercato, Verx sta per pubblicare la versione nipponica di un nuovo FPS sviluppato in Corea. Ambientato in un futuro prossimo, *Landmass* è caratterizzato, tra l'altro, dalla presenza dei mech, un elemento chiave della cultura fantascientifica giapponese.

La differenza più ovvia tra *Landmass* e, per esempio, *Quake* o *Unreal* è che il primo ha un aspetto inequivocabilmente asiatico: si nota nell'uso delle linee nette e nell'aspetto dei personaggi e dei mech. Secondo Verx, *Landmass* è un "gioco d'azione online ad alta velocità" e, in effetti, si muove molto più rapidamente di tanti altri FPS. Assomiglia ad *Armored Core*, molto popolare in Giappone, ma è come se dovesse ancora affrontare la transizione da PlayStation a PC.

Street Gears è un altro nuovo titolo orientato all'online. Anche questo ha debuttato in Corea, ma sta per essere distribuito sul suolo giapponese. *Street Gears* tocca ben altre corde rispetto all'ambientazione futuristica di *Landmass*: è un gioco di skate, in Cel-Shading, che deve parecchio al classico per Dreamcast intitolato *Jet Set Radio*. Diversamente dal gioco di Sega, comunque, *Street Gears* pone l'enfasi sulla competizione e sulle acrobazie, con grande attenzione anche per il look: si può sviluppare un proprio alter ego e personalizzarlo sin nei minimi dettagli, dal colore dei pattini al caschetto, dall'abbigliamento agli accessori, il tutto selezionabile e modificabile. Questa peculiarità è imbevuta della tradizione dei giochi di golf online coreani, in cui l'aspetto e l'identità personalizzata degli avatar vengono prima di qualsiasi cosa, e saprà attrarre in modo irresistibile i giocatori più attenti allo stile.

Quale sia la direzione intrapresa dai giochi online in Giappone è un mistero, ma almeno si tenta di accontentare le esigenze di tutti.

Potrebbe sembrare una versione PC di *Jet Set Radio* di Sega, ma *Street Gears* è un nuovo gioco online di skate proveniente dalla Corea.

IL FASCINO INTRAMONTABILE DEL MAHJONG

The Great Pink War **è un gioco di mahjong online sviluppato da Extreme e attualmente entrato nella fase di beta test. È più intrigante della maggior parte dei giochi di mahjong ed è caratterizzato da avatar intercambiabili con l'aspetto di ragazze disegnate in stile anime. Altra particolarità degna di nota è che gli avatar sono "contenuti" all'interno di carte virtuali, e ciò aggiunge a** ***The Great Pink War*** **una componente legata al collezionismo, per partite ancora più sfaccettate.**

In *The Great Pink War*, il mahjong si unisce ai giochi di carte collezionabili.

Landmass sta per approdare in Giappone, via Corea, e promette di aumentare il fascino degli FPS online in una terra tradizionalmente distante da questo genere di giochi.

Mondi virtuali

OLTRE LA SOGLIA

Threshold è un MUD fantasy con una spiccata inclinazione verso l'interpretazione dei personaggi.

IN un'epoca di giochi online con grafica fotorealistica e miliardi di abbonati, sorprende un po' scoprire che l'antico genere dei MUD (Multi User Dungeon, letteralmente Dungeon per più giocatori) continua a prosperare.

Basati principalmente su schermate di caratteri e un invio dei comandi simile a quello delle avventure testuali, questi titoli si affidano soprattutto alla ricchezza narrativa dei mondi in cui sono ambientati e alla fantasia dei partecipanti.

Scritto e gestito (da quasi dodici anni) da Michael Hartman, *Threshold* è, superficialmente, un classico MUD fantasy che ci trasporta "oltre la soglia", in un mondo fantastico popolato da Elfi, Gnomi, paladini, maghi e mostri. L'ambientazione è vastissima e include diversi continenti, due città principali (Sable e Thrace, profondamente diverse per cultura e forma di governo), numerosi villaggi e, naturalmente, vaste lande selvagge e misteriose pronte per essere esplorate.

Ogni personaggio viene creato secondo i classici dettami dei GdR, scegliendo per lui una razza, il sesso, le caratteristiche psicofisiche e una professione. Alcune, come guerriero, mago o alchimista, sono disponibili fin da subito, mentre altre (paladino, templare...) devono essere conseguite in gioco.

Ciò che rende *Threshold* un'esperienza emotivamente coinvolgente, oltre alle ambientazioni vividamente descritte da "vignette" testuali di qualità letteraria, è l'enfasi posta sull'interpretazione. A partire dalla descrizione fisica e psicologica del nostro avatar (la nostra ha occupato una pagina di schermo), fino a arrivare a un regolamento che, severamente, richiede a tutti i partecipanti di comportarsi, entro i limiti del possibile, sempre "nei panni del personaggio", il gioco invita tutti a partecipare a una sofisticata forma di teatro virtuale.

■ Dal sito di *Threshold* si possono scaricare mappe che aiutano a orientarsi nel vasto mondo del MUD.

Ad arricchire il tutto, c'è la complessa architettura dell'ambientazione, che consente la formazione di gilde e clan (ogni personaggio può, a tutti gli effetti, crearsi una rete di amicizie e inimicizie) e, di conseguenza, la simulazione di una sorta di vita socio-politica nel mondo virtuale. Anche la religione ha un forte impatto, con numerose divinità con cui non sempre il nostro personaggio si sentirà affine. Mentre molti altri titoli si pongono lo stesso scopo, poche volte abbiamo incontrato un MUD in cui tale proposito si realizzasse appieno.

Threshold è stato, probabilmente, il titolo che più ha soddisfatto il nostro desiderio di "interpretare" un personaggio immaginario in un mondo fantastico dai tempi di *Ultima Online* – e non è un complimento che facciamo alla leggera. Se questo tipo di esperienza vi affascina, e avete una buona conoscenza della lingua inglese (purtroppo necessaria), allora collegatevi al sito **www.thresholdrpg.com**. Il MUD è gratuito.

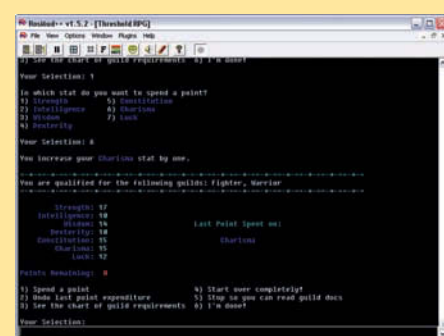
GIOCHI COMPUTER

LINGUA E REQUISITI

Per giocare a *Threshold* basta collegarsi al sito **www.thresholdrpg.com** e scaricare uno dei "client" necessari per interfacciarsi con il MUD attraverso Windows (quello consigliato è *RosMud++*, di cui parliamo in questa stessa pagina). Una buona conoscenza dell'inglese è necessaria, essendo questa non solo l'unica lingua in cui il gioco è disponibile, ma anche quella che viene ufficialmente "parlata" dai suoi partecipanti. *Threshold* è completamente gratuito, ma per giocare è necessario avere compiuto i 18 anni di età.

■ Il mondo di *Threshold* è governato da un completo "sistema legale", con tribunali, processi d'appello, eccetera.

Una rosa nel fango

***RosMud++* è un client Telnet sviluppato da Chris Angelico e in parte basato sul vecchio *GMud* di Daniel L. Kelly. Il suo scopo, in breve, è di consentire a tutti di collegarsi a un MUD con un'interfaccia basata su Windows semplice, ma funzionale. Supporta funzioni di "logging" (ovvero, il salvataggio su disco fisso del testo apparso nella finestra durante una sezione di gioco), "copia e incolla" (da Windows alla linea di input del testo del MUD), memorizzazione degli indirizzi di più MUD (così da collegarsi immediatamente a quello preferito tramite un menu) e altre opzioni di personalizzazione. *RosMud++* è gratuito, e può essere scaricato dal sito www.kepl.com.au/esstu/rosmud.html, ove troverete anche informazioni addizionali sul programma e le sue funzionalità.**

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Simulatore di calcio

UEFA EURO 2008

Dopo aver conquistato i Mondiali di calcio, è il momento di affrontare il campionato europeo.

MENTRE resta incancellabile, nella mente di tutti, la finale dei mondiali di calcio che ci ha fregiati del titolo di "Campioni del mondo", è giunto il momento di entrare nel vivo del campionato europeo dell'estate 2008.

Come sempre, Electronic Arts non manca a questo grande appuntamento quadriennale e mette in campo il suo *UEFA Euro 2008*, gioco di simulazione calcistica dedicato alla manifestazione sportiva che si disputerà in Austria e in Svizzera. Il gioco introduce un nuovo sistema di controllo per quanto riguarda l'esecuzione dei rigori, pertanto, prima di iniziare la vostra partita dimostrativa, avrete modo di visionare un filmato che spiega le novità apportate. Il demo dà modo di affrontare una partita amichevole, mettendo a disposizione due squadre: Francia e Germania. La versione completa di *UEFA Euro 2008* prevede anche le modalità Guida la Tua Nazione, in cui si potrà tentare di guadagnarsi la fascia di capitano, e un'altra dedicata agli utenti online. Per installare correttamente il gioco, non appena avrete lanciato la procedura dovrete selezionare (ed, eventualmente, creare) una cartella sul vostro hard disk, cliccando sul pulsante "Browse": se salterete questo passaggio, l'installazione non avrà inizio. Terminata l'estrazione dei file, selezionate una delle due lingue disponibili (inglese o tedesco) e seguite la procedura automatica di installazione, che richiederà l'accettazione di due contratti di licenza. Se desiderate un collegamento sul desktop, spuntate l'apposita opzione e non dimenticate di controllare il percorso in cui verrà installato il gioco (il software richiede quasi 700 MB di spazio libero su HD). La recensione di *UEFA Euro 2008* vi attende su questo stesso numero di GMC.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

COMANDI PRINCIPALI
W – Passaggio filtrante
S – Passaggio
A – Cross/ Passaggio lungo
E – Scatto
D – Tiro

Casa: EA Sports
Requisiti: CPU 1.3 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista

Il demo permette di selezionare le nazionali tedesca e francese.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **UEFA EURO 2008 Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Strategia spaziale

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Strategia di alta qualità nello spazio sconfinato.

L'ottimo strategico spaziale di Ironclad si concede in versione demo, per permettervi di apprezzare le sue numerose qualità.

COMANDI PRINCIPALI
Tutto l'universo è a portata di un semplice clic del mouse.

Considerato uno tra i migliori titoli del suo genere, *Sins of Solar Empire* vede affrontarsi tre diverse fazioni, TEC, Vasari e Advent, in lotta per espandere il proprio dominio nell'universo. Grazie a questa versione dimostrativa, avrete accesso al tutorial, suddiviso in quattro sezioni tematiche, che vi spiegheranno le regole fondamentali del gioco. Le tre missioni disponibili nel demo appartengono alla sezione "small" e comprendono Balance of Power (tra fazioni che lottano per le risorse di un sistema a spirale costituito da 12 pianeti) e Centrifuge (sempre per tre giocatori, ambientato in un sistema formato da 19 pianeti). La terza mappa, invece, è generata in modo casuale e prevede la presenza di un massimo di quattro giocatori. Per ogni partita, potrete impostare un diverso livello di difficoltà con ciascuna delle fazioni avversarie, in modo da adeguare la sfida alla vostra abilità. Installate il gioco accettando il contratto di licenza e selezionando "Easy Install" per avviare la procedura automatica con le impostazioni predefinite. Una volta completata l'installazione, il demo partirà immediatamente. Per gli avvii successivi, poiché non sarà stato creato un collegamento sul desktop, potrete far partire il gioco cliccando, dal menu **Start**, il percorso **Programmi > Stardock Games > Sins of a Solar Empire Demo > Sins of a Solar Empire**.

Casa: Stardock
Requisiti: CPU 1.8 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Sins of a Solar Empire Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Sins of a Solar Empire è tra i migliori strategici spaziali degli ultimi tempi.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Sei giochi con cui dilettarsi tra una sessione di lavoro e l'altra, tutti offerti in una versione shareware della durata di sessanta minuti. La maggior parte dei titoli proposti vi richiederà di trovare degli oggetti nascosti in scenari affollatissimi, ma c'è spazio anche per uno sparatutto a scorrimento verticale "vecchio stile": *Astro Avenger 2*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da rendere difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Il materiale aggiuntivo del gioco allegato a questo numero di GMC, *Act of War: Direct Action*, prevede il manuale (in italiano) e una documentazione assortita in formato pdf, ma anche una numerosa serie di mappe. Fra gli altri Mod, segnaliamo una "uberpatch" per *Theatre of War* e un ghiotto pacchetto di tre mappe per *Unreal Tournament 3*.

Questo mese, la sezione dedicata ai video propone due filmati: uno per il gioco d'azione firmato Electronic Arts *Mercenaries 2: World in Flames* e un altro dedicato al seguito "non ufficiale" di *F.E.A.R.*, dal titolo *Project Origin*.

Gestionale storico

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

Oltre due secoli di Storia da riscrivere con astuzia e strategia.

DEMO per il gioco di strategia sviluppato da Paradox, ambientato fra le guerre puniche e la caduta della Repubblica. *Europa Universalis: Rome* copre circa 250 anni di Storia, che vanno dal 278 al 25 A.C. e prevede 10 culture per un totale di 53 fazioni.

Questa versione dimostrativa del gioco contiene solo la modalità single player, che può essere affrontata scegliendo fra cinque livelli di difficoltà (da molto facile a molto difficile): il gioco completo, invece, supporta fino a 32 utenti, anche in modalità cooperativa. La missione proposta si svolgerà nel corso della seconda guerra punica, permettendovi di schierarvi nei panni di Roma o Cartagine. L'installazione del gioco non creerà un collegamento sul desktop, pertanto potrete avviare il software accedendo, dal menu **Start**, al percorso **Programmi > Paradox Interactive > Rome > Rome**. Trovate la prova completa di *Europa Universalis: Rome* su questo numero.

COMANDI PRINCIPALI
Il comando dell'Impero è affidato al vostro mouse.

Casa: Paradox
Requisiti: CPU 1.9 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000\XP\Vista

Lo scenario di gioco è costituito dal bacino del Mediterraneo.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Rome - Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Avventura grafica

EXPERIENCE 112

Un imperdibile demo che farà impazzire i fan delle avventure grafiche.

NEL caso di un'avventura grafica dalla struttura molto particolare come *eXperience 112*, una versione dimostrativa del gioco è l'ideale per comprendere i meccanismi che ne regolano le dinamiche.

COMANDI PRINCIPALI
Grazie al mouse, avrete il pieno controllo del pannello di comandi del circuito di sorveglianza.

Dovrete aiutare la protagonista, Lea, a fuggire dalla strana prigione in cui si trova, ma senza controllare direttamente il personaggio. L'unica cosa che potrete fare, infatti, sarà interagire con il sistema di sicurezza e le telecamere di sorveglianza, attivando interruttori e porte mentre Lea percorrerà stanze e corridoi. Un demo da provare assolutamente, se amate le avventure grafiche ma siete in cerca di qualcosa di nuovo e stuzzicante.

Nel caso in cui la risoluzione del vostro monitor non supporti quella predefinita del demo, raggiungete la cartella **Programmi\ Micro Application\ eXperience112 Demo** e aprite con Blocco note il file **experience112.ini**. A questo punto, modificate il valore **fullscreen=true** in **fullscreen=false**, salvate e fate ripartire il gioco, che apparirà in modalità finestra. Dal menu delle opzioni potrete accedere alla configurazione video e impostare la risoluzione desiderata. Pubblichiamo la recensione di *eXperience 112* sul numero che avete tra le mani.

Casa: Lexis Numerique
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Le telecamere di sorveglianza saranno i vostri occhi: studiatene bene le angolazioni.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi > Programmi > Micro Application > eXperience112 Demo > Uninstall the game** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Gioco di guida

NITRO STUNT RACING

Nuova modalità di gioco per il secondo demo di *Nitro Stunt Racing*.

NUOVO demo giocabile per l'acrobatico *Nitro Stunt Racing*. Mentre il demo proposto nel DVD allegato al numero di aprile di GMC metteva a disposizione la modalità Duel, questa volta sarà il turno di quella Race.

Scegliete se partecipare come principiante, dilettante o professionista e affrontate il tracciato "Jump it up" a bordo della vostra vettura Primal rossa.

Come nel demo precedente, è disponibile un solo modello di automobile.

All'inizio dell'installazione del gioco, potrete decidere se provare il demo (cliccando "Next") o inserire il codice ottenuto dopo aver acquistato il gioco. Per effettuare l'acquisto, cliccate "Buy", create un account e inserite i vostri dati, ma ricordate che questa procedura richiede la connessione a Internet e il possesso di una carta di credito. Prima di ogni avvio di *Nitro Stunt Racing*, potrete accedere a una schermata di configurazione video in cui impostare la risoluzione e altri parametri.

COMANDI PRINCIPALI
Freccia su – Accelera
Freccia giù – Frena
Freccia dx/sin – Sterza dx/sin
Spazio – Freno a mano

Casa: Game Seed
Requisiti: CPU 1.8 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi > NSR-Stage 1 > Uninstall** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Avventura grafica

SHERLOCK HOLMES: NEMESIS

Un altro caso per il famoso detective inglese.

DEMO in inglese per la nuova avventura grafica che segue le imprese dell'indimenticabile Sherlock Holmes. Il gioco, conosciuto in Italia con il titolo *Sherlock Holmes vs Arsene Lupin*, avrà come protagonisti proprio i due famosi personaggi: Lupin, all'inizio della sua carriera, raggiunge Londra per sfidare Scotland Yard e Sherlock Holmes. Il suo intento è riuscire a compiere cinque clamorosi furti in alcuni luoghi simbolo della capitale londinese, quali Buckingham Palace e la Torre di Londra. Questa versione dimostrativa vi permette di provare alcune ore di gioco e di mettervi sulle tracce del ladro francese, nel tentativo di sventare il furto di un prezioso dipinto dalla National Gallery di Londra. Svolgete dei sopralluoghi e delle indagini sulla scena del crimine e guadagnate il maggior numero possibile di testimonianze utili alla risoluzione del caso.

Le prima battute di gioco prenderanno il via dall'ufficio di Baker Street.

COMANDI PRINCIPALI
WASD – Movimento
MOUSE – Visuale
I – Inventario
Pulsante sin mouse – Interazione

Casa: The Adventure Company
Requisiti: CPU 1.3 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi > The Adventure Company > Frogwares > Sherlock Holmes Nemesis DEMO > Uninstall Game** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Driver

AMD/ATI Catalyst 8.3
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.91
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Irfanview V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 Sr-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Mod e Add On

THEATRE OF WAR UBER PATCH

Ben diciotto battaglie per due campagne nuove di zecca: un'espansione da non perdere!

UN massiccio Mod per l'RTS di Battlefront ambientato nel corso della Seconda Guerra Mondiale.
Il "pacchetto" comprende editor di mappe e generatori di battaglie, corredati da un'ampia documentazione in formato .mht (si tratta di file di testo da aprire utilizzando il vostro browser Internet: per esempio, Internet Explorer). Il Mod può essere installato sul vostro PC anche se non è presente il gioco *Theatre of War*, ma, al primo avvio, vi verrà richiesto il codice della licenza del software originale, cioè il codice con cui avete registrato la vostra copia del gioco completo.

PACCHETTO DI 3 MAPPE PER UNREAL TOURNAMENT 3

Tre imperdibili mappe per *Unreal Tournament 3*. Due di esse sono dei remake di scenari già visti nei precedenti episodi di *Unreal.* Si tratta di Morbias. un'arena deathmatch ideale sia per i duelli, sia per caotici scontri, e Facing World da affrontare in modalità Cattura la Bandiera. La terza mappa, Searchlight (Cattura la Bandiera), invece, è nuova di zecca.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Materiale aggiuntivo per *Act of War: Direct Action*, il gioco allegato a questo numero di GMC. All'interno della cartella troverete il manuale del gioco in italiano in formato pdf e l'Albero Tecnologico (in inglese). Inoltre, potrete usufruire di una accurata selezione, a opera della redazione di GMC, di mappe multiplayer che offrono una vasta gamma di scenari e strategia diverse.

THEATRE OF WAR

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

UNREAL TOURNAMENT 3

UNREAL TOURNAMENT 3

Patch

CRYSIS V1.2.1
Risolve un problema relativo a un bug che causa il crash di client e server. Prima di installare la patch, aggiornare il gioco alla versione 1.2.

FRONTLINES: FUEL OF WAR V1.0.2
Questa patch permette di risolvere i problemi di compatibilità con le schede grafiche ATI X800 e X850 (Shader 2). Le impostazioni video devono essere regolate al minimo, visto che queste schede rientrano tra i requisiti minimi per l'avvio del gioco.

LOKI V1.0.8.3
Un semplice file di aggiornamento, che porta il gioco alla versione 1.0.8.3.

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE V1.5.3599
Aggiornamento per lo strategico di Gas Powered Games che corregge dei problemi di memoria e apporta varie novità alle unità aeree di tutte le fazioni.

THE SETTLERS – LA NASCITA DI UN IMPERO V1.5
La patch aggiunge tre nuove mappe per giocatore singolo e una modalità "vegetariana" in cui il giocatore non può consumare prodotti animali. L'aggiornamento, inoltre, potenzia l'editor di mappe e risolve alcuni bug. Attenzione: prima di applicare la patch, consigliamo di completare il tutorial, poiché le partite salvate durante la missione di tutorial potrebbero non essere compatibili.

SIMCITY SOCIETIES V4
Due nuovi e bizzarri disastri che causano piccoli terremoti, otto nuove crisi, edifici inediti e tanto altro per il vostro *SimCity Societies*, grazie a questa patch di aggiornamento.

WORLD OF WARCRAFT V2.4.1
Due patch per *World of Warcraft* da installare in sequenza, che apportano alcune modifiche al gioco e risolvono una serie di bug.

HELLGATE: LONDON V1.2
Una interessante patch che aggiunge un sistema di messaggistica in-gioco, effettua un importante bilanciamento di *Hellgate: London* e inserisce dei "pet" dotati di abilità.

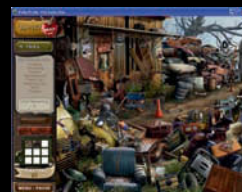
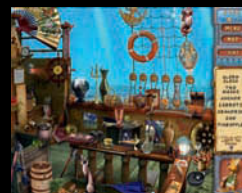
THE SETTLERS LA NASCITA DI UN IMPERO

SIMCITY SOCIETIES

CRYSIS

Shareware

ESCAPE THE MUSEUM
Un terremoto improvviso ha bloccato la nostra eroina all'interno di un museo. Aiutatela a fuggire di stanza in stanza, risolvendo enigmi e ritrovando gli oggetti necessari alla fuga. Il gioco non è in italiano, pertanto, per individuare gli oggetti indicati, occorre la padronanza di un certo numero di vocaboli inglesi.

POLLY PRIDE: PET DETECTIVE
Avete un'ora di tempo per aiutare Polly a ritrovare gli animali smarriti. Per farlo, dovrete aguzzare la vista e reperire gli oggetti indicati, nascosti in mezzo alla confusione. Potrete decidere di giocare in modalità normale o in quella con un tempo limite maggiore.

SPRILL THE MISTERY OF THE BERMUDA TRIANGLE
Ancora un gioco per chi è dotato di una vista d'aquila, ma ambientato tra fondali marini e vecchi relitti di navi. Come per gli altri giochi del genere proposti, anche in questo caso è necessaria una discreta conoscenza dei vocaboli inglesi al fine di identificare gli oggetti.

MISS TERI TALE
Cambia il contesto, ma non la struttura di gioco: scovate gli oggetti elencati nel taccuino per proseguire nella vostra avventura. Sebbene si tratti di una sfida più facile rispetto agli altri titoli "cerca e trova" proposti, se vi trovate in difficoltà, potrete sempre utilizzare i suggerimenti.

THE COUNT OF MONTE CRISTO
Basata sul romanzo di Dumas, questa avventura vi porterà a seguire la storia del marinaio Edmond, risolvendo enigmi di vario tipo che vanno dalla ricostruzione di antiche mappe al ritrovamento di alcuni tesori. Il gioco è in lingua inglese.

ASTRO AVENGER 2
Un classico sparatutto a scorrimento verticale ambientato nello spazio. Avrete a disposizione un'ora di tempo per divertirvi, scegliendo fra tre livelli di difficoltà (cadetto, pilota o asso). L'ideale per i nostalgici degli sparatutto vecchio stile.

Video

Mercenaries 2 World in Flames

Project Origin

Nessun atto di guerra resterà impunito.

guida al

GIOCO COMPLETO

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Come giocare

Per giocare ad *Act of War: Direct Action* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di Act of War: Direct Action**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > Atari > Act of War – Direct Action > Act of War – Direct Action**. Affinché tutto funzioni correttamente, non è neppure necessario che il DVD sia inserito nel lettore.

Manuale e tutorial

Troverete il manuale di *Act of War: Direct Action* seguendo il percorso **Start > Programmi > Atari > Act of War – Direct Action > Manuale**. Si tratta di un file in italiano che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader (presente tra le utility del DVD demo allegato a GMC). Sebbene la consultazione di questo manuale si riveli molto utile per riuscire a capire a fondo le meccaniche di *Act of War*, in questa guida abbiamo riassunto i punti chiave indispensabili per uscire vincitori nelle varie situazioni presentate.

SONO pochi i videogiochi che possono vantare una trama firmata da autori di chiara fama. *Act of War: Direct Action* fa parte di questa fortunata schiera, visto che l'intera vicenda narrata è stata concepita dalla machiavellica immaginazione di Dale Brown, conosciuto per i romanzi "Terreno Fatale", "L'Uomo d'Acciaio" e "Nati per Combattere" (Longanesi).

In un futuro imprecisato – ma abbastanza prossimo – una grave crisi energetica, causata da un'improvvisa carenza di petrolio sui mercati internazionali, sta generando pericolose frizioni tra stati, grandi compagnie petrolifere e movimenti rivoluzionari di vario tipo. Anche se per alcuni la soluzione più razionale sarebbe quella di sviluppare fonti energetiche alternative, chi ha fondato la propria fortuna sull'oro nero è, naturalmente, molto allarmato dalla situazione. Sono queste le premesse di un emozionante gioco di strategia in tempo reale, dotato di una trama ricca di suspense e resa ancora più avvincente dai numerosi intermezzi filmati che utilizzano attori, computer grafica e riprese dal vivo.

Il risultato è ottimo e vi porterà a combattere ai quattro angoli del Pianeta, dalle strade urbane di Londra, ai deserti mediorientali. Le numerose missioni che compongono la campagna principale, infatti, sono varie e articolate. Concorre a questo anche la notevole cura riservata alla struttura dei livelli. Le mappe sono ampie e le ambientazioni si rilevano molto diversificate. Per sopravvivere agli scontri, però, occorre dimostrare delle ottime abilità tattiche, indispensabili per coordinare al meglio gli attacchi delle proprie unità e per sfruttare i loro punti di forza.

Fortunatamente, le possibilità belliche sono quasi infinite, visto che si avranno a disposizione mezzi corazzati, fanteria leggera e pesante, bombardieri e, addirittura, armi nucleari, il tutto a portata di mouse.

Accanto a una campagna single player, lunga e divertente, ad aumentare ulteriormente la longevità di *Act of War: Direct Action* ci pensano le sfide online contro altri strateghi in carne e ossa. Appuntatevi le stellette e preparatevi per l'azione! GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La trama viene raccontata grazie a filmati di intermezzo, che utilizzano anche attori reali.

Quale momento migliore, per un attentato, di una manifestazione anti-governativa?

Installazione e disinstallazione di Act of War: Direct Action

Per installare *Act of War* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **setup.exe**. Scegliete la lingua dell'installazione, premete su **OK** e poi su **Avanti**. Inserite il **codice di installazione** che trovate riportato sul retro della custodia del DVD e cliccate su **Avanti**. Nello sfortunato caso in cui tale codice fosse assente o risultasse illeggibile, potrete chiederne un altro mandando una e-mail all'indirizzo: **cd_gmc@sprea.it**. A questo punto, scegliete la cartella in cui installare *Act of War*, quella predefinita è **C:\Programmi\Atari\Act of War – Direct Action**(oppure **C:\Program Files\Atari\Act of War – Direct Action** per chi usa Windows Vista). Una volta fatto, premete su **Avanti** per due volte, così da dare il via al processo di copia dei file. Anche se l'installazione si rivela abbastanza lunga, non c'è comunque il pericolo di annoiarsi, visto che a farvi compagnia ci penserà un filmato che vi introdurrà al panorama politico ed economico che fa da sfondo all'intera vicenda narrata. Al termine del processo, scegliete se consultare il Readme e quindi cliccate su **Fine**.
Per disinstallare *Act of War: Direct Action* basta seguire il percorso **Start > Programmi > Atari > Act of War – Direct Action > Rimuovi Act of War – Direct Action**. Una volta aperta la finestra di dialogo, cliccate su **Sì** e decidete se mantenere i vostri salvataggi. Al termine del processo di disinstallazione, spuntate la casella per riavviare il computer e quindi premete su **Fine**.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare ad *Act of War* è costituito da un processore a 1,5 GHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto T&L (GeForce3, Radeon 8500 o superiori; GeForce4 MX e Intel Extreme Graphics non supportate), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, 7 GB su disco fisso e un lettore DVD-ROM 2x. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 2,2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0c e una connessione Banda Larga per giocare online. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

L'esercito

La maggior parte delle missioni che compongono la campagna single player di *Act of War* iniziano con un manipolo di unità e qualche infrastruttura. Mano a mano che si procederà nella missione, sarà possibile costruire edifici più evoluti e addestrare, così, soldati e mezzi più potenti. Per uscire vincitori dalle varie situazioni presentate, però, non basterà dotarsi di un poderoso esercito e di una base all'avanguardia. Occorrerà anche dimostrarsi degli abili strateghi sul campo di battaglia. Ecco le basi da cui cominciare:

Movimento: la prima cosa da imparare è come spostare i propri uomini. Per farlo basta cliccare sopra l'unità desiderata e premere il pulsante destro del mouse sul luogo in cui desiderate che si muovano. Nel caso si impartiscano ordini di movimento a un gruppo formato da diverse tipologie di unità, la velocità di spostamento verrà determinata dall'unità più lenta.

Difesa: selezionando quest'ordine, l'unità rimarrà ferma in un punto, attaccando automaticamente tutti i nemici che penetreranno all'interno dell'area da difendere.

Gruppi di unità: il modo migliore per coordinare un attacco è organizzare i propri uomini in gruppi di attacco. Per farlo, basta selezionare le unità e premere il **Ctrl + un numero da 1 a 0**.

Gli edifici: sparsi per la mappa di gioco ci saranno molti edifici civili in cui sarà possibile penetrare con la fanteria, ottenendo così una valida copertura dal fuoco avversario. I soldati occuperanno automaticamente tutte le finestre disponibili (8 al massimo), in modo da fronteggiare nel modo più efficace le eventuali minacce esterne. Molti edifici, poi, sono anche dotati di un ingresso/uscita sul tetto, accessibile, sia salendo dal piano terra, sia calandosi da un elicottero.

Salute: ogni volta che un'unità viene colpita dal fuoco nemico, l'indicatore della salute diminuisce. Se quest'ultimo si mantiene al di sopra del 90%, l'unità viene considerata solo "leggermente ferita", mentre se la barra scende oltre il 10% si parla di "gravemente ferita". In quest'ultima situazione, i soldati non sono più in grado di camminare né di combattere.

Civili: quando distrutta, la maggior parte dei veicoli lascia sul campo di battaglia del personale civile, come per esempio i piloti o gli autisti. Queste unità non sono in grado di combattere, ma possono essere spostate per la mappa. È importante evitare che cadano in mani nemiche, visto che assicurerebbero agli avversari un introito di denaro costante.

Occupare gli edifici offre una notevole protezione dal fuoco avversario.

Il codice d'installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Act of War* vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà proseguire. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il numero di serie del prodotto fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito.

EUG3-UDY9Y-WEXYY-EUYYQ-SYWYE-QY6UU-WTU8Y-CB34

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Act of War* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Act of War: Direct Action* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Tattica prima di tutto: per sopravvivere alle missioni presentate da *Act of War: Direct Action* non basterà creare un esercito enorme, bisognerà anche dimostrare buone abilità tattiche, indispensabili per coordinare al meglio gli attacchi delle proprie unità.
Salvate: sebbene siano presenti numerosi checkpoint durante le varie missioni, queste ultime si rivelano spesso molto lunghe e impegnative. Molto meglio, quindi, sfruttare i salvataggi rapidi per mettere al sicuro i propri progressi.
Denaro, denaro, denaro: poche storie, per vincere una guerra ci vogliono unità potenti e soldati ben addestrati. Il problema è che tutto questo costa denaro, e anche molto. Proprio per tale ragione, è indispensabile assicurarsi una sufficiente stabilità economica, sfruttando i pozzi petroliferi presenti sulla mappa, catturando nemici e occupando le sedi delle banche.
Non si corre: per quanto possiate disporre di unità potenti e corazzate, avanzare alla cieca verso l'ignoto si rivela spesso controproducente. Prima di muovere le truppe di terra, infatti, è più saggio esplorare il terreno con gli elicotteri ed eliminare le minacce più pericolose con bombardamenti mirati.

Il denaro

Per avere la meglio sui vostri avversari è indispensabile disporre di molto denaro. Solo grazie a esso riuscirete a reclutare nuove unità, a potenziare gli edifici e a costruire infrastrutture. Esistono 4 modi per aumentare il proprio capitale:

Prigionieri di guerra: i soldati nemici gravemente feriti e i civili avversari possono essere catturati come prigionieri di guerra. Questo non solo genera un'immediata ricompensa in denaro, ma assicura anche un introito monetario costante, grazie alla detenzione in particolari strutture di prigionia.

Petrolio: sfruttare i pozzi petroliferi è il modo più veloce per accaparrarsi grandi quantitativi di denaro. Per farlo, occorre innanzitutto costruire una raffineria e una torre di trivellazione sopra un giacimento.

Banche: occupando le banche con le unità di fanteria si assicurerà alla propria fazione un flusso costante di denaro.

Personale civile: l'ultimo modo per guadagnare soldi è far tornare al quartier generale il personale civile ausiliario (per esempio, i piloti degli elicotteri abbattuti). Occorre fare in fretta, però: questi civili, oltre a essere molto lenti nei movimenti, sono disarmati e si arrenderanno immediatamente alle prime unità nemiche che si troveranno a tiro.

Giocare in multiplayer

La campagna single player offerta da *Act of War* offre una sfida interessante anche per i veterani degli strategici in tempo reale, ma le vere battaglie si combattono confrontandosi contro altri strateghi in carne e ossa. Per giocare in multiplayer, occorre per prima cosa decidere se divertirsi con i propri amici in una partita in LAN oppure se giocare via Internet. In quest'ultimo caso, occorre selezionare il proprio account GameSpy (nel caso non ne possediate uno, potete crearlo al momento). A questo punto, dovete solo decidere se partecipare a una partita online o se ospitarne una. Nel primo caso, avete diverse possibilità: affrontare una sfida di addestramento (cliccando su **Fort Irwin**) oppure disputare una battaglia in graduatoria (selezionando **Sala operativa**). Se, invece, preferite creare una battaglia per conto vostro, l'unica cosa da fare è optare per l'opzione di ospitare una partita e, una volta scelto su quale mappa confrontarsi e l'eventuale password, aspettare l'arrivo dei propri avversari.

I comandi

Il sistema di controllo di *Act of War* è semplice, e tutto può essere gestito tramite il mouse. Esistono, però, numerosi comandi rapidi che è meglio imparare a memoria, in modo da risultare ancora più efficaci e veloci durante i combattimenti.

Tasto sinistro del mouse – seleziona unità/edificio

Rotellina/Ctrl+freccia su-giù – ingrandisci/riduci visuale

Mouse tenendo premuto la rotellina/Ctrl+freccia sinistra-destra – ruota la visuale

Mouse/Tasti freccia – sposta la visuale

Tasto destro del mouse – azione

Tab – evidenzia il prossimo tipo di unità all'interno della selezione

+ – passa in rassegna i costruttori inattivi

Ctrl+clic sinistro – seleziona tutte le unità dello stesso tipo

Maiusc+clic sinistro – aggiungi/rimuovi unità alla selezione

Ctrl+numero da 1 a 0 – assegna una selezione a un gruppo numerato

Numero da 1 a 0 – seleziona un gruppo numerato

F1-F4 – seleziona un bombardamento aereo o un'arma tattica

Barra spaziatrice – centra visuale sull'allarme più recente

à – centra visuale su unità

F5 – salvataggio rapido

F10 – caricamento rapido

I contenuti extra

All'interno del DVD demo allegato a GMC troverete una selezione del migliore materiale extra per *Act of War: Direct Action*.

FILE IN PDF
Nella cartella **Materiale aggiuntivo per Act of War** presente nel DVD demo, sono contenuti tre file pdf che potranno essere letti con il programma Adobe Acrobat Reader (presente nella sezione utility). Si tratta del manuale in italiano, di una scheda contenente degli utili suggerimenti per affrontare al meglio le varie situazioni presentate dal gioco, e dell'albero delle tecnologie delle fazioni di *Act of War*.

MAPPE
La comunità di *Act of War: Direct Action* è molto attiva e ha realizzato numerosi contenuti aggiuntivi, per esempio delle ottime mappe. GMC ha cercato per voi le migliori e le ha racchiuse nel DVD demo, all'interno della cartella **Materiale aggiuntivo per Act of War\Mappe**. La procedura di installazione di tutte queste mappe è analoga. Per prima cosa, occorre decomprimere il file desiderato (per esempio **around_the_way**) che si trova all'interno della directory **Mappe** presente nel DVD allegato alla rivista. Alcune delle mappe che abbiamo raccolto per voi sono in formato .rar: per scompattarle, potrete usare il programma Winrar contenuto tra le utility del DVD demo, nella stessa sezione troverete anche il programma WinZip, utile per decomprimere le mappe .zip. Una volta fatto, basta semplicemente selezionare il file con l'estensione **.aowmap** e copiarlo all'interno della cartella **C:\Programmi\Atari\Act of War – Direct Action\CustomMaps**. Quattro mappe, inoltre, sono già in formato **.aowmap** e non richiedono alcuna decompressione. Potete giocare con le vostre nuove mappe sia in modalità **Scontro**, sia online. Per farlo, basta cliccare su **Custom** quando occorrerà selezionare la mappa di gioco.

Le battaglie possono essere molto violente, soprattutto quando coinvolgono i mezzi corazzati.

Interfaccia di gioco

L'interfaccia di *Act of War* permette di tenere sotto controllo tutte le informazioni utili durante gli scontri. Ecco dove trovarle:

1) Interfaccia Azione: in questa sezione sono elencate tutte le possibili azioni che la struttura o l'unità selezionata è in grado di compiere, per esempio tendere un'imboscata al nemico o difendere una particolare area della mappa.

2) Risorse: questa barra indica la quantità di denaro a disposizione e l'energia erogata dai propri generatori.

3) Informazioni: in questa finestra sono riportate le principali informazioni sull'unità o sulla struttura selezionata. Grazie a essa, sarà possibile valutare il livello di salute, l'elenco di produzione o le eventuali unità trasportate.

4) Areonautica/Armi tattiche: in questa sezione sono riportati tutti gli attacchi speciali di cui dispone il proprio esercito. Mano a mano che si procederà nel gioco, infatti, sarà possibile investire i fondi guadagnati nell'acquisto di caccia, bombardieri e addirittura di armi nucleari.

5) Mini-mappa: si tratta di uno strumento molto versatile, che contiene tutte le informazioni riguardanti l'area in cui si stanno svolgendo le operazioni militari.

6) Costruttore inattivo: cliccando sopra questa icona, sarà possibile passare in rassegna tutte le unità adibite alla costruzione di infrastrutture e che al momento si trovano in uno stato di inattività.

7) Quartier Generale: quando si desidera tornare velocemente alla propria base, basta semplicemente cliccare sopra questa icona e la visuale si centrerà automaticamente sul proprio quartier generale.

Le basi

Come nella maggior parte degli RTS, anche in *Act of War* la costruzione delle infrastrutture assume un'importanza cruciale ai fini della vittoria. Ogni edificio svolge una specifica funzione e si va dal classico quartier generale, fino agli eliporti, indispensabili per assoldare i micidiali black hawk. Per edificare qualsiasi struttura occorre, per prima cosa, selezionare l'unità costruttrice (Escavatore per l'Esercito USA, Drone per la Task Force Talon e Mi-17 per il Consorzio) e trovare un posto adatto per le fondamenta. Uno degli elementi da tenere sempre a mente quando si crea una nuova base è il suo fabbisogno di energia. In linea generale, ogni edificio appartenente all'esercito USA richiede un certo quantitativo di elettricità per rimanere operativo. È possibile assicurarne una fornitura costante solo mediante la costruzione di particolari generatori da campo. Il Consorzio, invece, non ha requisiti energetici, ma deve sottostare a una pesante limitazione. Tutte le infrastrutture, infatti, possono essere costruite solo nelle immediate vicinanze di edifici già esistenti. Le basi della Task Force Talon, infine, nonostante non richiedano elettricità, sottostanno a regole simili a quelle del Consorzio.

L'escavatore statunitense è l'unità adibita alla creazione di nuove infrastrutture.

Bombardamenti e armi tattiche

I tempi in cui la vittoria sul campo di battaglia veniva decisa solo dalla forza dei soldati appartengono, ormai, alla storia antica. Al giorno d'oggi, le guerre si risolvono non a colpi di baionetta, bensì con bombardamenti mirati e, nei casi estremi, con l'utilizzo di armi di distruzione di massa. Come ragionevole aspettarsi da un gioco come *Act of War*, durante le varie missioni sarà possibile sfruttare a proprio vantaggio questi devastanti strumenti di morte. I mezzi aerei si rendono disponibili solo dopo la costruzione di una torre di controllo. Grazie a essi, sarà possibile effettuare dei bombardamenti in qualunque area della mappa. Per farlo, occorre innanzitutto selezionare un'unità dall'Interfaccia Controllo Velivoli e indicare quindi la zona "da bonificare". Spesse volte, è più saggio sferrare un attacco combinato, magari reclutando sia bombardieri B2, sia caccia F15 di scorta. Per quanto riguarda le armi tattiche, esse sono caratterizzate da un devastante potenziale offensivo, ma richiedono alcune strutture per essere utilizzate (Silo missili Wolverine per l'esercito USA e il Super obice Mjolnir per la Task Force Talon). Per prevenire questi attacchi, la base deve disporre di una struttura di intercettazione armata con una quantità sufficiente di missili.

I bombardamenti mirati sono il modo migliore per distruggere gli edifici avversari.

È possibile zoomare fin quasi a livello del terreno, per immergersi ancora di più negli scontri a fuoco.

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

I nemici di *Fuel of War* possono lanciarvi addosso quello che credono, ma non scalfiranno mai la vostra corazza.

Prima di iniziare una missione segreta di *Fuel of War*, verrete informati degli obiettivi da raggiungere con un breve briefing.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Modalità Trucchi

Eccovi svelato il segreto per fare in modo il vostro eroe in *Frontlines: Fuel of War* non debba più ferirsi. Innanzitutto, cliccate con il tasto destro del mouse sull'icona presente sul desktop e aggiungete al termine della stringa contenuta nella casella destinazione il parametro **-devmode**. Nel caso abbaiate tenuto le impostazioni predefinite durante l'installazione del gioco, il risultato dovrebbe essere questo:

"C:\Programmi\THQ\Frontlines – Fuel of War\Binaries\FFOW.exe" –devmode

Ora, iniziate una nuova partita e, in qualsiasi momento durante il gioco, premete il tasto **** per aprire la console di comando e inserire il seguente codice.

CODICE	EFFETTO
God	Attiva l'invincibilità per il protagonista

Sbloccare i livelli segreti

All'interno del menu principale selezionate la voce **Extra** e, successivamente, la voce **Trucchi**.
Vi si aprirà una schermata di inserimento password in cui potrete digitare i seguenti codici e sbloccare le relative missioni segrete:

CODICE	EFFETTO
sp-street	Attiva il livello Combattimento Urbano nella modalità in singolo
sp-village	Attiva il livello Assalto al villaggio nella modalità in singolo

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

Modalità trucchi

Se pensate che sia giunto il momento di ricorrere a qualche sano trucchetto nell'espansione *Mask of the Betrayer* di *Neverwinter Nights 2* continuate a leggere. Innanzitutto, impostate i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera, andando nella schermata **Opzioni Internazionali e della Lingua** dal Pannello di controllo, in cui dovrete raggiungere la tabella **Lingue** e, successivamente, cliccare su **Dettagli**. Ora, selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni che vi permetteranno di impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana (solitamente, si utilizza la pressione contemporanea di Ctrl, Shift di sinistra e un numero). Avviate *Neverwinter Nights 2,* attivate la disposizione dei tasti inglese con la combinazione appena creata e premete **** in qualsiasi momento della partita per attivare la console di comando. Affinché i seguenti codici funzionino, è necessario che inseriate come primo codice **DebugMode 1**. Seguirà un messaggio di conferma, quindi potrete immettere le seguenti password facendo attenzione alla differenza tra maiuscole e minuscole. Dato che per attivare la console di comando è necessario operare con il layout dei tasti inglese, prestate attenzione al momento di inserire i codici, perché la disposizione dei simboli è leggermente diversa (per esempio **(** si ottiene premendo **Shift** e **9**, non Shift e 8, mentre i simboli **?** e **_** hanno la posizione invertita).

Attenzione: La maggior parte di questi codici funziona anche con la campagna base di *Neverwinter Nights 2*.

CODICE	EFFETTO
irolltwenties	Porta tutte le statistiche a livello 20
rs kr_influence	Si attiverà un editor che permette di modificare

	l'influenza che il protagonista e i membri del party hanno sui PNG
givefeat *numero*	Sostituendo *numero* con una cifra compresa tra 2 e 500, permetterete al vostro personaggio di ottenere un'abilità diversa secondo la cifra inserita
resetlevels	Resetta il livello del protagonista, permettendo una nuova distribuzione dei punti
givespell *numero*	Se il vostro personaggio è un Mago, vi permette di ottenere un incantesimo diverso secondo il valore inserito al posto di *numero*
dm_givegold *numero*	Permette di aggiungere al vostro forziere la quantità di denaro indicata dalla cifra inserita al posto di *numero*
givexp *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiungerete ai vostri punti esperienza il valore inserito
dm_allspells 1	Se il vostro personaggio è un Mago, permette di ottenere tutti gli incantesimi
dm_god	Attiva l'invincibilità per il party
rs kr_roster_edit	Si attiverà un editor che permetterà di modificare liberamente il numero dei personaggi del party e la sua composizione, indipendentemente dall'atto che si sta giocando (a volte, può far bloccare il gioco, costringendovi a resettare)
rs ga_party_limit (*numero***)**	Sostituendo a *numero* una cifra che va da 1 a 6, permette di modificare il numero di personaggi arruolabili nel vostro party. Volendo reimpostare il numero originario negli atti 1 e 4, potrete portare 3 personaggi, mentre sono 4 negli atti 2 e 3
rs ga_roster_party_add (*nome***)**	Sostituendo a *nome* quello di un guerriero, potrete aggiungerlo al vostro party
rs ga_time_advance(1,0,0,0)	Permette di far avanzare il tempo di gioco di un'ora nelle aree in cui è richiesto presenziare in un determinato momento per aprire portali o accedere a eventi
rs ka_se_init	Assegna al vostro protagonista lo status di mangiatore di anime. Permette di ottenere 100 punti spirito (che saranno rimossi non appena disattiverete la gabola)
rs ka_se_terminate	Rimuove lo status di mangiatore di anime, togliendo i 100 punti spirito
rs ka_se_points_set(100.0)	Riporta la vostra barra dello spirito a un valore di 100
polymorph *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, modificherete il vostro personaggio in un'altra creatura
unpolymorph	Fa tornare l'aspetto e le caratteristiche del vostro protagonista alla normalità
SetCHA *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* permette di cambiare il valore dei punti Carisma.
SetCON *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, permette di cambiare il valore dei punti Costituzione
SetDEX *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, permette di cambiare il valore dei punti Destrezza
SetINT *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, permette di cambiare il valore dei punti Intelligenza
SetSTR *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, permette di cambiare il valore dei punti Forza
SetWIS *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, permette di cambiare il valore dei punti Saggezza
rs ga_alignment(-1,1)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Caotico
rs ga_alignment(-1,0)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Malvagio
rs ga_alignment(1,0)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Buono
rs ga_alignment(1,1)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Legale

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Modalità trucchi

Il vecchio West. Nessuna regola, nessun controllo. Vince solo il più forte o chi riesce a bluffare meglio. Insomma, la terra ideale per noi bari di GMC. Iniziate la partita normalmente e, appena siete nella schermata di gioco, digitate sulla tastiera la parola **arno** seguita dalla pressione del **tasto invio.** Apparentemente nulla sarà cambiato, ma basterà premere una delle seguenti combinazioni di tasti per ottenere dei benefici, prontamente evidenziati con un messaggio di conferma sullo schermo.

CODICE	EFFETTO
Ctrl + F3	Abilita o disabilita l'Intelligenza Artificiale dei nemici
Ctrl + F4	Abilita o disabilita l'invincibilità per i protagonisti
Shift + F4	Abilita o disabilita l'invisibilità per i protagonisti
Shift + F1	Mostra, per ogni oggetto con cui si può interagire presente sullo schermo, tutte le informazioni
Ctrl + F12	Permette di vincere la missione istantaneamente
Ctrl + F2	Sblocca la telecamera dal vincolo di riprendere sempre uno dei protagonisti del gioco
Shift + F10	Mostra le coordinate di ascissa e ordinata del puntatore del mouse

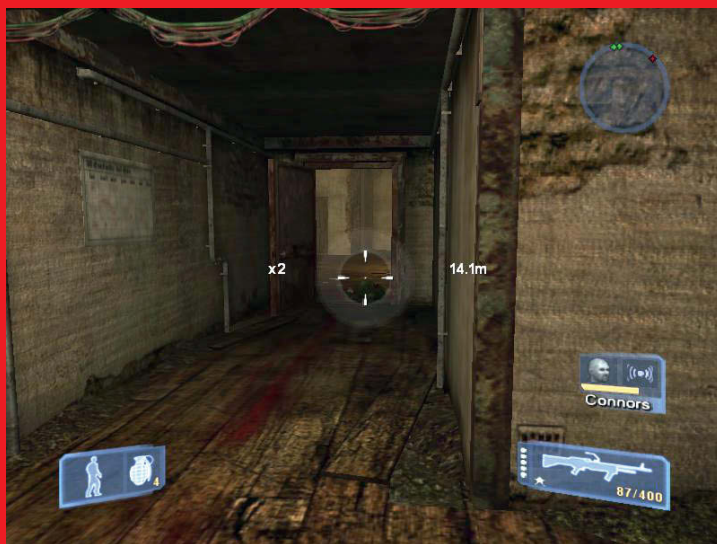
GIOCHI COMPUTER

Essere invincibili è un bel vantaggio, soprattutto in un luogo selvaggio come il vecchio West.

Conflict: Global Storm

Modalità trucchi

Se la vita del soldato proposta in *Conflict: Global Storm* è troppo dura per voi, potete sempre mettere da parte orgoglio e onore, e leggere quanto segue. Per attivare la modalità trucchi, avviate il gioco ed entrate nel menu principale dopo aver scelto il profilo di gioco o averne creato uno nuovo. A questo punto, tenete premuto **shift** e digitate la parola **confusionexpert**. Se avete eseguito tutto correttamente, apparirà una nuova voce nel menu, chiamata appunto trucchi. Lì, potrete attivare o disattivare le seguenti gabole:

CODICE	EFFETTO
Salvataggi Infiniti	Permette di salvare in ogni momento senza limiti di slot per missione
Munizioni Infinite	Abilita le munizioni infinite
Elenco missioni	Permette di scegliere la missione di partenza

nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

ALONE IN THE DARK

La recensione di GMC porterà luce nell'oscurità!

SOLO SU GMC!

Ritorna uno degli FPS più amati degli ultimi anni!

SPECIALE!

PROJECT ORIGIN

GMC vola a Seattle e scopre i dettagli del seguito "non ufficiale" di *F.E.A.R.*

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI LUGLIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN EDICOLA DA SABATO 14 GIUGNO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC!

Titoli di CODA

Si tratta di un colossale equivoco

QUELLE che seguono sono una serie di riflessioni apparentemente coerenti, ma presentate in modo caotico. Vorrei condividere con voi la mia ultima scoperta: in un momento di rara lucidità, mi sono accorto che il titolo di questa rubrica mensile è "Titoli di coda".

Più che una scoperta, un'epifania, ma senza la calza piena di carbone. Si tratta, a ben vedere, di una titolazione a tratti misteriosa, considerando che la rivista che state leggendo è dedicata ai videogiochi e non al cinema. Certo, si potrebbe argomentare che anche nei videogame ci imbattiamo nei "titoli di coda" o, per lo meno, nel loro equivalente digitale. Allo stesso tempo, l'applicazione impersonale di "titoli di coda" in un contesto videoludico è equivoca, fuorviante e talvolta urticante. E poi, diciamolo: ammesso e non concesso che si possa paragonare gli "end credit" di un film a quelli dei videogiochi, sappiamo tutti che le analogie hanno le gambe corte e il naso lungo.

Facciamo un esempio: "titoli di testa". Nei videogame non esistono dei veri e propri titoli di testa, anche perché non esiste un cast da nominare (salvo che Electronic Arts voglia mettersi a citare tutti i PNG che popolano un qualsiasi episodio di *Medal of Honor*). La classica introduzione filmata è semmai paragonabile alla sigla di un programma televisivo, dato che ha la funzione di anticipare alcuni degli elementi fondamentali di quanto seguirà. È una soglia di ingresso. Anche questo paragone, però, è un tantino depistante: se è vero che videogiochi e serie televisive sono consumati in un contesto domestico (per lo meno, nella maggior parte dei casi), su piccoli e medi schermi (anziché sull'enorme lenzuolo bianco del multiplex di periferia), i due media presentano caratteristiche radicalmente differenti, al punto da risultare incommensurabili. Mele e arance. Capra e cavoli.
La serie televisiva ha, per sua natura, un carattere episodico e frammentato, e la sigla, che si ripete sempre identica ogni settimana, ha la funzione di "ricordare" allo spettatore i temi e le caratteristiche dei personaggi, non fosse altro perché lo spettatore raramente presta attenzione prima/durante la visione (eccezione alla regola: l'appassionato di "Lost", che tuttavia è più simile a un giocatore che al classico "patatone" da divano).

Di contro, la "fruizione" di un videogame è interamente delegata al giocatore, che è svincolato dai tempi e dai modi di distribuzione del network e può gustarselo come preferisce, anche a testa in giù e con le pinne ai piedi. Semmai, un punto di contatto tra videogiochi e serie televisiva è l'home video (il DVD) e/o il digital delivery (in tutte le sue forme). Entrambi restituiscono allo spettatore la piena autonomia che si merita. Per dire, mi sono sparato sei stagioni di "24" in dieci giorni e ne porto ancora le conseguenze sul fisico e sulla psiche. Effetti analoghi li avevo provati solo con prolungate immersioni videoludiche. In tutti i casi, commetto l'errore di "uscire" dai mondi di finzione – nei quali, lo confesso, mi trovo benissimo – troppo in fretta. Dovrei centellinare gli ultimi episodi e gli ultimi livelli, invece, come un sommozzatore che riemerge troppo rapidamente dalle profondità marine rischiando una letale embolia, percorro gli spazi del videogame in compagnia del capitano Price a tutta birra, illudendomi che non finiscano mai. Analogamente, lascio che il mio lettore DVD si divori con cupidigia le avventure di Jack Bauer, Jack Shepherd e dei mille altri Jack che vivono nei piccoli schermi.

Ma torniamo a bomba. "Titoli di coda". Perché? In fondo, film e videogiochi non potrebbero essere più diversi. Allo stesso tempo, il cinema nei videogame c'è. E si vede. Per esempio, nelle scene d'intermezzo, in quelle governate da script negli sparatutto in soggettiva, nelle inquadrature "espressionistiche" dei survival horror. A mio avviso, però, il "vero" cinema nei videogiochi sta altrove: penso, in particolare, al "montaggio interattivo" che trasforma il giocatore in un regista/operatore. Il mio esempio preferito è *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* (uno e due). Al di là della meccanica di gioco – il solito guardie e ladri presentato con la stessa spettacolarità delle mega-produzioni televisive – l'aspetto più affascinante sta nelle inquadrature e nei tagli di montaggio. Mi spiego meglio. Chiunque abbia giocato a *Rainbow Six Vegas* (uno e due) sa bene che uno dei massimi piaceri deriva dal modificare in tempo reale le visuali, passando da quella ultra-ravvicinata del mirino (Sniper mode) a quella sgranata del reality-tv (Snake Cam). In questo senso, ogni giocatore/cine-operatore costruisce una narrazione audiovisiva personale – qui lo dico e qui lo nego – "gira" un film in prima persona della propria esperienza. E lo fa servendosi dei propri compagni, che si comportano come attori su un palcoscenico, pronti a obbedire alle istruzioni del regista. Quando sono a *Vegas* (uno e due), mi piace appostarmi in un luogo (relativamente) sicuro e ordinare ai miei colleghi di fare piazza pulita della feccia che infesta il Convention Center, "riprendendo" l'azione con l'uso dello zoom o del campo lungo, con la visione termica oppure immerso nell'oscurità, o ancora, seguendo lo svolgersi dell'azione sulla mappa (che bello veder scomparire le sfere gialle dopo una mitragliata!). Ci sono fumi e raggi laser, effetti speciali ultrapotenti, suspense e colpi di scena. Insomma, *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* (uno e due) è un "film interattivo". Il punto è che il cinema nei videogiochi non va cercato tanto nell'*estetica*, quanto nella *pratica*. Non nel gioco in quanto tale, ma nel *giocare*, se non altro perché un film è un racconto, mentre un videogame è uno spazio navigabile. Mi rendo conto che il tema richieda un approfondimento, ma ho esaurito lo spazio a disposizione. Il che mi costringe a posticipare al prossimo numero le (dovute) delucidazioni e le inevitabili conclusioni. Un'anticipazione: "Titoli di coda" ha un senso.

GIOCHI COMPUTER

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.